RPG BRASIL

# DRAGÃO

Talismã

## Revisado, Ampliado e TURBINADO

O livro básico definitivo do RPG

# DEFENSORES DE TÓQUIO

3ª Edição

MANUAL
3
D&T

# Que Jogo é Este?

*3D&T* é um jogo em constante evolução. Esta é outra forma de dizer que ele nunca teima em ficar quieto.

Muitos de vocês já conhecem a história. Uma noite de insônia em 1994. Um jogo satírico sobre super-heróis japoneses. Cinco atributos básicos, várias Vantagens e Desvantagens. Uma reformulação para torná-lo um jogo genérico. Street Fighters, Kombatentes, Dark Stalkers e Reploids. Um manual com capa vermelha em 2000. Outro com capa azul em 2001. Uma versão Fastplay gratuita em 2002.

E agora este.

Por quê?! Existindo uma Edição Revisada e Ampliada, "o livro básico definitivo do RPG Defensores de Tóquio 3ª Edição", por que agora um "Manual Turbinado"? O que havia de errado com o anterior?

Eu digo o que havia de errado. Ele acabou. 25.000 exemplares esgotados. Mais tarde, uma reimpressão de 8.000 também esgotada. Não conheço muitos títulos em RPG, nacionais ou importados, que alcançaram tal marca no Brasil em tão pouco tempo. Na verdade, não conheço nenhum.

Seria muito fácil reimprimir o diabinho azul exatamente como era antes.

Não sou famoso por fazer coisas do modo fácil.

Sou famoso por fazê-las ao MEU modo.

Então, resolvi que empregaria o feriado de fim-de-ano (também sou famoso por NUNCA tirar férias) para melhorar um pouco o Manual.

Capa verde? "4D&T"? Não, nem pensar. É cedo para isso. Temos toda uma linha de títulos com o logotipo **3D&T**, só serviria para criar confusão. Além do mais, 3 é um bom número. Um número fundamental do universo. Os chineses dizem que é um número perfeito, que nada pode lhe ser acrescentado. A expressão da totalidade, da conclusão. Representa o Céu, a Terra e o Homem. Pai, Filho e o Espírito Santo. Os irmãos Zeus, Poseidon e Hades. E mais umas três páginas de significados aqui em meu Dicionário de Símbolos Chevalier. Então vamos deixar como está.

Em essência, o jogo ainda é o mesmo. Heróis, vilões e monstros poderosos, em escalas muito acima dos RPGs convencionais, para combinar com os personagens de mangá, anime e games. Na verdade, um de seus maiores defeitos sempre foi a inabilidade em lidar com personagens mais humanos, mais realistas. Marcelo Del Debbio costuma dizer que este é o primeiro "RPG binário", já que os atributos de pessoas comuns são sempre 0 ou 1...

As regras antigas não permitiam a pessoas comuns interagir (entenda-se "lutar", ora bolas!) com heróis aventureiros. As coisas são diferentes agora.

A grande mudança ocorre por conta de algo que escrevi para a **Dragão Brasil 84**. Matéria de capa, com regras opcionais para reproduzir em **3D&T** as batalhas e magias de RPGs eletrônicos — uma forma de contar histórias que sempre me fascinou. Entre outras coisas, estas regras incluíam a utilização de Pontos de Magia para ativar magias e golpes especiais.

Sempre fui resistente à idéia de acrescentar novas regras ao **3D&T**. Sempre tive como objetivo principal mantê-lo o mais simples possível. Por isso, em vez de incluir um novo atributo, inicialmente preferi que Pontos de Vida fossem empregados para ativar poderes. É assim que funciona em jogos eletrônicos como **Metal Gear: VR Missions** e em RPGs convencionais como **Star Wars D20**. Achei que era suficiente.

Mas as intermináveis cartas e e-mails enviados à redação, com perguntas e sugestões, mostravam algo diferente. Grande parte dos 3D&Tistas (ou seja lá como se chamem) abraçava as novas regras com uma ferocidade de dragão agarrando tesouro.

Oh, bem, o que fazer? Decidi incorporar os Pontos de Magia ao novo Manual. Isso mudou dramaticamente não apenas o sistema de magias, mas também as regras de combate e o funcionamento de quase todas as Vantagens.

Felizmente, estas mudanças não conflitam com o material antigo. Suplementos como o **Manual do Aventureiro**, **U.F.O.Team**, **Só Aventuras** e outros ainda funcionam perfeitamente. Todas as Vantagens e Desvantagens ainda existem, apenas funcionam de formas diferentes.

O novo Turno de Combate não é idêntico às regras para games vistas na **DB**. Como estava, tornava as batalhas muito mecânicas e pouco excitantes — era fácil prever o resultado de uma luta antes dela começar. Então foi acrescentado um elemento aleatório, uma rolagem simples de dado para definir a Força de Ataque.

Incrível como esta providência simples — uma Força de Ataque baseada na soma da Habilidade, Força ou Poder de Fogo, e um número aleatório — tornou o jogo muito mais elegante, e ao mesmo tempo mais fácil. Combates são agora mais rápidos e equilibrados. A Habilidade do personagem é mais efetiva no ataque e na defesa. Uma Armadura 4 não é mais tão poderosa contra uma Força 1.

Foi possível acrescentar uma série de regras para situações que antes não podiam ser corretamente simuladas. Acertos críticos. Ataques de surpresa. Ataques contra oponentes indefesos. E toda uma gama de novas estratégias.

Poucas Vantagens são totalmente novas. Algumas eu roubei de **U.F.O.Team**, porque eram boas demais para ficar apenas por lá. Outras aproveitam melhor a mecânica dos Pontos de Magia. E outras, como Elfo Negro e Gnomo, vieram a pedido dos jogadores. Também atendendo a pedidos este livro inclui um exemplo detalhado para a construção de um personagem jogador (roubado da versão **Fastplay**; gosto muito daquele personagem, então não fiquem surpresos em vê-lo estrelando uma história em quadrinhos algum dia), e também um exemplo de combate.

As Perícias receberam uma melhora sutil: agora, com um ponto, você pode comprar três Especializações em vez de apenas uma. Também há mudanças dignas de nota quanto ao tempo necessário para recobrar PVs e PMs com repouso.

## Que Jogo é Este?

*Possuidores do Manual antigo vão notar que este novo livro não contém o capítulo Deuses e Clérigos. Duas razões: os vinte deuses de Arton já foram descritos à exaustão em outros títulos; e as antigas regras para servos dos deuses agora fazem parte do* ***Manual do Aventureiro****, na forma de Kits para clérigos, paladinos, druidas, xamãs e cultistas.*

*Estou particularmente orgulhoso deste Manual. Acredito que ele contém o máximo em resolução de situações, com um mínimo em regras. Na verdade, é espantoso que ainda tenha apenas cinco atributos básicos, com números baixos, e mesmo assim consiga ser adaptável a quase qualquer cenário.*

*Além disso, como bônus, temos quase trinta ilustrações inéditas de Eduardo "Victory" Francisco, substituindo grande parte de meus velhos e bastante reciclados desenhos. Minhas desculpas, mas é difícil coordenar e produzir material para as linhas* ***Dragão Brasil****,* ***3D&T****,* ***Tormenta****,* ***Tormenta D20****, e ainda ter tempo para rabiscar!*

*O resultado está aqui. Espero que os novos jogadores gostem. E espero que os antigos jogadores, que já possuem o Manual não-Turbinado, não fiquem aborrecidos. Pelo menos, não tanto quanto EU fiquei quando* ***Star Wars D20*** *ganhou uma edição revisada, atualizada com o Ataque dos Clones — pouco depois que gastei uma pequena fortuna com o livro básico anterior! Filhos da...*

*Oh, bem... agora sei como eles se sentem.*

*Sucessos decisivos para todos vocês.*

*— Marcelo Cassaro "Paladino"*

# O QUE É RPG?

**RPG vem de *RolePlaying Game*, e significa "Jogo de Interpretação de Personagem". Jogar RPG é como fazer de conta: você finge ser outra pessoa, age como ela agiria e pensa como ela pensaria. É uma espécie de teatro, mas sem nenhum roteiro para seguir. A história apenas vai acontecendo.**

RPG é um jogo de faz-de conta, um jogo de contar histórias. A aventura rola enquanto os jogadores tomam decisões, vivendo seus papéis em mundos de imaginação. Sentados à volta de uma mesa, anotando em papéis e jogando dados, eles experimentam aventuras épicas, viagens emocionantes e perigos apavorantes!

Jogar RPG é como assistir a um filme ou ler uma revista em quadrinhos, mas com VOCÊ participando da história! Sim, pode esquecer o conforto e a segurança da poltrona: neste mundo de aventuras e perigos, VOCÊ deve lutar para sobreviver. VOCÊ deve decifrar os enigmas, encontrar as saídas e combater os inimigos.

## Quem Vence?

Ninguém e todos. Uma partida de RPG não termina com vencedores ou perdedores. Vencer ou perder não é importante. Nem competir. O único grande objetivo de jogar RPG é criar uma história divertida e envolvente, na qual os jogadores fazem o papel dos personagens principais. Ou seja: RPG é para ser divertido. E isso não é pouca coisa.

Este é um jogo de cooperação, de trabalho em equipe. Em uma partida de RPG, temos um grupo de jogadores e um Mestre. O Mestre propõe um desafio, uma aventura, e os jogadores devem resolver. Um jogo de RPG nunca acaba. Ele pode continuar sempre, aventura após aventura, com os mesmos jogadores.

## Como se Joga?

Para jogar RPG você não precisa de tabuleiro, computador ou videogame. Precisa apenas deste livro, lápis, borracha, um dado comum de seis lados... e um grupo de corajosos amigos.

Este jogo aceita de quatro a seis jogadores, ou mais. Um deles será o Mestre. Os outros recebem cada um uma Ficha de Personagem, mostrando o herói que será usado durante a aventura. A Ficha tem números e informações que serão explicadas mais adiante.

## Você Está Preparado?

Sim, está. RPG pode ser diferente de todos os outros jogos que você conhece, mas com certeza será familiar. Em algum momento de sua vida você já brincou de fazer-de-conta, o que é quase a mesma coisa. A única grande diferença é que, no RPG, existem regras.

Jogar RPG é viver outra realidade, participar de aventuras em um mundo que existe na imaginação. Neste mundo você pode ser um grande super-herói, um guerreiro de armadura, um mago misterioso, um artista marcial... tudo aquilo que quiser! Você mesmo constrói seu herói. E grande parte da diversão está justamente em inventar esse personagem.

## A Origem

Este tipo de jogo nasceu nos EUA em 1974. O primeiro RPG do mundo chamava-se **Dungeons & Dragons** ("Masmorras e Dragões"). Era um jogo de fantasia medieval, de espada e magia, com cavaleiros, elfos e magos explorando cavernas e ruínas para cumprir missões, desafiar monstros e conquistar tesouros. O mundo de **D&D** é muito mais conhecido no Brasil através do desenho animado **Caverna do Dragão**, que ilustra perfeitamente o jogo: um grupo de heróis combatendo o mal em um mundo fantástico.

A fantasia medieval se tornaria para sempre o tema mais popular do RPG. **D&D** é hoje o RPG mais popular do mundo. Apesar disso, com o tempo surgiram muitos outros jogos baseados em outros gêneros: ficção científica (**Shadowrun, Cyberpunk 2020, Invasão...**), horror (**Vampiro, Lobisomem, Trevas, Call of Cthulhu...**), humor (**Paranóia, Toon...**) e até RPGs sobre temas brasileiros (**O Desafio dos Bandeirantes, Era do Caos...**).

## 3D&T

O jogo que você tem em mãos chama-se **3D&T • Defensores de Tóquio 3ª Edição.** Este é principalmente um jogo de heróis poderosos. Ele se baseia em videogames e

anime (desenhos animados japoneses). É um jogo de armas mágicas, armaduras robóticas, monstros que devoram prédios, torneios que decidem o destino de mundos, e artistas marciais que disparam energia pelas mãos.

Dentro deste limite, **3D&T** também pode ter gêneros. Fantasia medieval (como em **Guerreiras Mágicas de Rayearth, Records of Lodoss War, Slayers...**), *torneios de artes marciais* (**Street Fighters, Mortal Kombat, Dragon Ball...**), ficção científica (**Aliens vs. Predator, Megaman, Macross...**), horror (**Darkstalkers**) *e humor* (**Pokémon, Ranma...**).

Alguns jogos buscam aproximar suas regras da realidade o máximo possível. **3D&T** não. Aqui, o mais importante é que você pode lançar bolas de fogo, destruir uma parede com uma rajada de neve, ou nocautear um vilão batendo nele com uma toalha energizada — e não precisa ter explicações para isso. Não é para ser lógico ou realista. É para ser épico, veloz, cósmico, alucinante... tudo aquilo que os games e anime são.

## O Manual 3D&T

Já levamos às bancas vários módulos menores de **3D&T**: *revistas trazendo as regras* básicas do jogo, sob o título **Dragão Brasil Especial**. Cada revista funciona como um *jogo de RPG completo, extremamente* simples e fácil de aprender. Para jogadores mais avançados, a revista mensal **Dragão Brasil** também apresenta matérias e artigos trazendo novas regras para enriquecer o jogo.

O livro que você tem agora em mãos é o **Manual 3D&T**, uma compilação de todas as regras publicadas até agora — e mais algumas. Ele é bem mais completo e abrangente que qualquer dos módulos anteriores, mas também mais avançado. Apesar da simplicidade de suas regras se comparado a outros jogos de RPG, um jogador novato pode ter dificuldade em lidar com elas.

Se você nunca jogou RPG antes, talvez seja mais indicado começar com um dos módulos **3D&T** anteriores (**Street Fighter Zero 3, Mortal Kombat 4, Darkstalkers, Megaman**) antes de usar este manual. Você também pode conseguir na Internet, em **www.dragaobrasil.com.br**, o jogo **3D&T Fastplay**, uma versão simplificada.

Mas se você já está familiarizado com um ou mais desses jogos, ou se é um RPGista experiente, então este livro foi feito para você. Aproveite!

## O Mundo de Tormenta

Embora este jogo seja próprio para aventuras em qualquer cenário, você vai *encontrar ao longo do livro muitas* citações e ilustrações referentes a um mundo chamado Arton: seus personagens, lugares, divindades e criaturas. Arton é o mundo de **Tormenta**, *nosso cenário de campanha* oficial — um mundo medieval mágico com magos, elfos, dragões, deuses e outros elementos fantásticos.

Você não precisa jogar **3D&T** em Arton. Se quiser usar outro cenário, apenas ignore ou substitua os elementos de **Tormenta** que encontrar aqui. No entanto, se quiser, o mundo de Arton é explicado mais detalhadamente em outros livros e revistas.

# Os Heróis

**O jogador de RPG faz de conta que é outra pessoa. Ele finge ser um personagem. Então, para jogar RPG, primeiro você vai precisar de um personagem.**

O personagem é o herói que vai participar das aventuras, obedecendo aos comandos do jogador que o controla. Ele é como um lutador de videogame, que aplica golpes quando você aperta os botões. A diferença é que, em vez de apertar botões, você diz em voz alta aquilo que seu personagem vai fazer.

O que o jogador fala, o personagem faz. Se o jogador diz "estou abrindo a porta", na verdade não é ele, e sim seu personagem, que tenta abrir a porta.

## A Construção do Personagem

Os módulos **3D&T** publicados até agora trazem vários personagens prontos para jogar. Usar um personagem pronto poupa o jogador de algum trabalho e permite começar a jogar mais rápido. Contudo, grande parte da diversão no RPG está justamente em inventar seu próprio herói.

Nas páginas seguintes você vai aprender regras sobre como usar números para construir um personagem — mas é você quem vai fornecer o material mais importante: sua imaginação. Qualquer um pode fazer contas e preencher uma ficha com informações, mas isso não basta para ter um personagem interessante.

A primeira coisa a fazer é escolher um conceito, uma idéia básica. O que seu personagem vai ser? Um guerreiro bárbaro com um machado mágico e uma pele de pantera jogada sobre os ombros? Um feiticeiro caçador de vampiros? Um lutador de rua em busca de vingança? Um ninja biônico combatente do crime? Você pode ser tudo isso e qualquer outra coisa que imaginar.

## A Ficha de Personagem

Depois de escolher um conceito, o próximo passo é preencher a Ficha de Personagem — um tipo de formulário que você encontra na última página deste livro. Atenção, você NÃO DEVE escrever na Ficha original! Em vez disso, copie a Ficha em papel separado ou tire várias cópias xerox para usar.

Quando estiver preenchida, a Ficha passa a funcionar como um registro das coisas que seu personagem consegue fazer. Essas informações serão importantes no jogo: você vai precisar ter a Ficha sempre por perto durante a aventura.

Você tem alguma liberdade para preencher a Ficha, mas não liberdade total. A Ficha mede o poder do personagem, e existem limites para esse poder. Para fazer seu herói, você recebe certa quantidade de pontos: esses pontos serão usados para "comprar" poderes para o personagem. O número de pontos que você recebe vai variar (veja o quadro na página seguinte).

## Características

As Características são as informações mais importantes sobre seu personagem — são números que dizem como ele é. Quanto mais altas, mais poderoso ele será. Elas variam de 0 a 5, mas certos personagens e criaturas poderosas podem ter Características mais altas.

As Características são: **Força, Habilidade, Resistência, Armadura** e **Poder de Fogo.** Elas também podem aparecer abreviadas como **F, H, R, A** e **PdF,** respectivamente. Pessoas normais quase sempre têm 0 em todas essas Características; um valor 1 corresponde ao máximo possível para "humanos normais". Qualquer valor acima de 1 já é considerado heróico ou sobre-humano, o que é muito comum em aventuras de **3D&T.**

Quando você constrói um personagem, cada ponto compra um ponto de Característica. Você pode, por exemplo, usar 12 pontos para comprar Força 2, Habilidade 4, Resistência 1, Armadura 2 e Poder de Fogo 3 (2+4+1+2+3=12). Preencha com lápis as "bolinhas" na Ficha de Personagem.

Um personagem recém-criado nunca pode ter nenhuma Característica maior que 5, não importa quantos pontos ele tenha para gastar.

## Pontos de Vida (PVs)

Os Pontos de Vida, ou PVs, são a "energia vital" de um personagem, como se fosse sua barra de energia no videogame. Quanto mais Pontos de Vida ele tem, mais difícil será matá-lo. Humanos normais têm apenas 1 PV, enquanto um personagem jogador pode ter 6, 10 ou até 30 PVs!

Você não compra Pontos de Vida; eles dependem da Resistência do personagem. Veja mais detalhes nos capítulos Características, e Pontos de Vida e Pontos de Magia.

## Pontos de Magia (PMs)

Os Pontos de Magia, ou PMs, são o "combustível" que seu personagem utiliza para ativar certos poderes especiais. Magos usam PMs para lançar magias, enquanto não-magos usam esses mesmos PMs para fazer ataques mais fortes, reforçar suas defesas, ou usar superpoderes e outras habilidades sobrenaturais. Veja mais detalhes nos capítulos Características, e Pontos de Vida e Pontos de Magia.

## Vantagens e Desvantagens

As Vantagens são poderes ou habilidades especiais que cada personagem tem. Desvantagens são suas fraquezas, coisas que atrapalham seu desempenho. Cada personagem tem seu próprio conjunto de Vantagens e Desvantagens. Você vai encontrar nas próximas páginas uma longa lista contendo várias Vantagens e Desvantagens.

Vantagens são compradas com pontos. Em vez de gastar todos os pontos em Características, você pode guardar alguns para ter coisas como um Aliado, um Ataque Especial, Invisibilidade e outras coisas. Cada uma tem seu próprio custo, geralmente 1, 2 ou 3 pontos — mas algumas podem ser bem mais caras. Você pode comprar quantas Vantagens quiser, se puder pagar por elas.

# A Pontuação

Isso nem sempre é verdade — mas, quanto mais pontos são usados para se fazer um personagem, mais poderoso ele será. Assim, os pontos servem para "medir" o poder de um personagem.

A pontuação inicial dos personagens jogadores é escolhida pelo Mestre, pois ele decide se será uma aventura para heróis iniciantes ou grandes campeões. Uma vez determinada essa pontuação, os personagens só podem conseguir mais pontos com Experiência.

O Mestre também decide quantas Desvantagens pode-se ter, e seu valor máximo. A seguir temos algumas sugestões de pontuação:

**Pessoa Comum (0-4 pontos):** estas pessoas têm poder de combate quase nulo. Quase nunca têm alguma Característica acima de 1 (quase todas são zero). A maioria tem uma Especialização ou, mais raramente, uma Perícia (sua profissão). Podem ter uma ou duas Vantagens, e nunca mais de uma Desvantagem suave (ou seja, de –1 ponto).

***Novato* (5 pontos):** você é um herói ainda em começo de carreira. Pode ter Características e Focus até 3, e até duas Vantagens. Pode ter até três Desvantagens de –1 ponto cada, ou uma única Desvantagem de –2 pontos. Esta é a pontuação típica para começar aventuras medievais. Apenas personagens jogadores com esta pontuação podem adotar kits do **Manual do Aventureiro**.

**Lutador (7 pontos):** você já tem certa experiência como aventureiro. Pode ter Características e Focus até 4, e quaisquer Vantagens pelas quais possa pagar. Pode ter até três Desvantagens de –1 ponto cada, ou duas Desvantagens de –2 pontos, ou uma única de qualquer valor.

**Campeão (10 pontos):** você teve muitas vitórias na carreira. Pode ter Características e Focus até 5. Até três Desvantagens de –1 a –2 pontos cada, ou duas Desvantagens de qualquer valor.

**Lenda (12 pontos):** você já conquistou seu lugar entre os melhores do mundo. Esta é a pontuação máxima para um personagem jogador recém-criado. Ele pode ter Características e Focus até 5, e até três Desvantagens de qualquer valor.

Perceba que esta é uma medida não muito exata, válida apenas para personagens jogadores. Muitas vezes um NPC pode ser feito com muitos pontos, e mesmo assim ter pouco poder de luta — especialmente se tem várias Perícias e Vantagens sem muito efeito em combate, como Boa Fama, Patrono, Riqueza e outras.

Você também pode pegar Desvantagens, para ganhar pontos. Cada Desvantagem dá 1, 2, 3 ou até 4 pontos extras para gastar com Características ou Vantagens.

## Perícias

Perícias são um tipo diferente de Vantagem. Cada Perícia é um grupo de conhecimentos, coisas que o personagem sabe fazer além de lutar. Nenhuma Perícia pode ser usada em combate, mas elas são úteis em outras situações. Existem onze Perícias: ***Animais, Arte, Ciência, Crime, Esporte,* Idiomas, Investigação, Manipulação, Máquinas, Medicina** e **Sobrevivência.**

## Magia

Em alguns casos, seu personagem pode ser capaz de usar magia. Normalmente isso faz dele um mago, mas também pode ser um clérigo, paladino, bardo, artista marcial... tanto faz.

Magia é um tipo de poder diferente e um tanto complicado. Sua existência na aventura depende da permissão do Mestre: talvez ela seja muito comum, muito rara ou apenas não exista. Em mundos medievais como Arton, a magia é comum; na Terra atual, pode ser rara ou inexistente.

Poder mágico também é comprado com pontos. Esse poder é medido através de seis Caminhos (**Água, Ar, Fogo, Luz, Terra, Trevas**) e o Focus de cada um. Assim como as Características, o Focus vai de 0 a 5. Um personagem recém-criado nunca pode ter Focus maior que 5. Mais detalhes no capítulo Magia e Magos.

## Pertences Pessoais

Um personagem pode ter certo número de objetos pessoais. Não existe uma regra própria para isso: cada jogador deve conversar com o Mestre, que vai examinar cada caso e autorizar os pertences ou não. De modo geral, objetos simples e comuns no mundo da aventura são permitidos: uma corda, mochila, rádio de pilhas, fósforos, uma tocha ou lanterna...

Jogadores não podem ter pertences pessoais que tragam um benefício parecido com uma Vantagem. Não é permitido, por exemplo, ter um binóculo de visão noturna (para isso existe a Vantagem Sentidos Especiais), um animal treinado (que seria um Aliado ou Parceiro) ou um veículo (uma Máquina). Para ter essas coisas, é preciso gastar pontos durante a construção do personagem. Contudo, mais tarde é possível encontrar e manter essas coisas durante as aventuras, sem gastar pontos.

## Toques Finais

Agora que o personagem está quase pronto, pare e examine tudo. Suas Características, Vantagens, Desvantagens e Perícias combinam com o conceito que você escolheu? Se ele é um cavaleiro de armadura, então por que sabe lidar com Medicina? Se é um guerreiro-robô, como pode ter Telepatia? Qual a origem de seu Poder de Fogo: raios, facas, flechas ou alguma outra coisa?

Não estamos dizendo que seja proibido fazer coisas assim — os games e anime estão repletos de personagens com poderes e habilidades absurdas! Mas será sempre mais interessante se houver um motivo para sua existência. Apenas costurar um monte de poderes pode resultar em um personagem jogador, mas não em um BOM personagem.

Pense em videogames. Quando joga um game de luta, você é daqueles que sempre escolhe o lutador mais poderoso e apelativo para chegar mais facilmente ao final? Ou será que escolhe aquele com o visual mais radical, os golpes mais impressionantes, ou a pose de vitória mais engraçada? Entende onde queremos chegar?

Um personagem fica mais interessante quando tem uma história, um passado — de preferência algo que explique como ganhou seus poderes. Neste ponto você deve amarrar o conceito inicial com as Vantagens e Desvantagens. Se ele é um Construto, quem o construiu? Se ele tem um Aliado ou Parceiro, quem é ele? Como aprendeu a aplicar seu Ataque Especial? Quem é seu Patrono? Porque seu Inimigo o odeia?

E como toque final derradeiro, você pode fazer um desenho do personagem. Novamente, consulte suas Vantagens e Desvantagens para conseguir pistas sobre sua aparência. Se ele tem Aparência Inofensiva, talvez seja um cara baixinho, uma garotinha ou um bichinho fofo. Se é Monstruoso, terá aspecto assustador. Se tem Riqueza, talvez use roupas finas e caras. E assim por diante. Nas páginas deste livro existem muitos desenhos de personagens que podem servir para inspirar você.

## Um Novo Herói

Construir um personagem de RPG é um processo que envolve dois elementos importantes: seguir as regras e usar a imaginação. Você pode imaginar seu personagem como quiser, desde que as regras (e o Mestre) permitam.

Para que você entenda bem como se faz um herói de **3D&T**, vamos acompanhar, passo a passo, a construção de um personagem jogador. As regras que vamos usar são explicadas com mais detalhes nos próximos capítulos, então não se preocupe se ainda não entender alguns termos.

Você vai perceber também que muitos detalhes na história deste personagem não aparecem nas regras: a maior parte veio da imaginação de seu inventor.

A primeira coisa de que você precisa é ter em mãos uma fotocópia da Ficha de Personagem, que está no final do livro. Se não tiver, simplesmente anote os dados em uma folha de papel. Sempre use lápis, porque algumas informações podem mudar antes mesmo que você termine de preencher a Ficha.

**O Conceito:** começamos com o conceito, aquilo que seu personagem é. Aqui você decide se ele será um ninja, duelista, espadachim, artista marcial, limpador de janelas ou o que quer que seja.

***No mundo de Arton existem vários tipos de licantropos — ou homens-fera, humanos que por algum motivo foram transformados em seres animalescos. Alguns se parecem com pessoas normais que, sem controle, podem mudar subitamente para uma forma monstruosa e selvagem. Outros não se transformam: apenas possuem feições animais, como olhos, orelhas, focinho, pêlos e/ou cauda. De resto, são gente comum.***

***Koi, o guerreiro errante, pertence a este último tipo. Ele tem cabeça, pés e cauda de cão, devido a um tipo de maldição que recebeu no passado. Ele percorre as planícies do continente de Lamnor em batalha contra os monstros goblinóides que dominam o lugar.***

"Koi" é uma palavra japonesa para amor, mas também quer dizer carpa. No Japão, a carpa é conhecida também como "peixe-samurai", porque ela não se debate quando cortada com a faca — mostrando coragem e dignidade diante da morte.

Note que até aqui não usamos nenhuma regra. O capítulo "Vantagens e Desvantagens Únicas" tem uma regra própria para personagens licantropos, mas não é este o caso. Koi pertence a um tipo diferente de licantropo, sem quaisquer poderes ou fraquezas especiais. O fato de ter cara de cachorro é apenas uma opção estética — você pode fazer seu personagem com qualquer aparência que imaginar, ou até inventar uma nova raça para ele, desde que isso não mude as regras.

Embora Koi tenha esse aspecto animalesco, ele não é exatamente assustador — não para os padrões de Arton. Portanto, mais adiante, não vamos dar a ele a Desvantagem de ser Monstruoso. Note que isso poderia ser diferente se fosse uma aventura no mundo moderno.

**A Pontuação:** o Mestre dirá quantos pontos você tem para construir seu herói. Se você está jogando pela primeira vez, provavelmente será um personagem Novato, feito com 5 pontos. No entanto, para ilustrar melhor a compra de Características, Vantagens e Desvantagens, vamos fazer nosso personagem-exemplo com 12 pontos, o máximo

permitido para um personagem recém-criado.

**As Características:** agora vamos começar a escolher suas Características, lembrando que temos 12 pontos para gastar. Primeiro a Força.

***Embora pareça magro, Koi é um guerreiro muito forte, e está armado com uma espada muito afiada. Consegue cortar um orc ao meio com um só golpe. Em combate corporal, ele é temível.***

Se queremos que Koi seja eficiente em combate corporal, temos que dar a ele um bom valor em Força. F3 é ótimo para começar. Sim, claro que F5 seria melhor, mas isso custaria 5 pontos. Precisamos economizar para gastar com outras coisas mais adiante.

***Koi é excepcionalmente ágil e inteligente, como todo aventureiro solitário deve ser se pretende sobreviver por muito tempo em Lamnor.***

A Habilidade é a mais importante das cinco Características, então vamos colocar aqui um número alto. Não é hora de economizar. Para uma boa agilidade, destreza e inteligência, daremos a Koi uma altíssima H5, o valor máximo permitido para personagens jogadores recém-criados.

***Koi tem um bom vigor físico, muito acima da média humana. Ele é também determinado, dono de uma poderosa força de vontade. Será difícil que caia vítima de ferimentos, doenças ou magias.***

Para que seja bem-sucedido em testes de Resistência e tenha muitos Pontos de Vida para tolerar mais dano, vamos ficar com R3. Isso quer dizer que Koi terá 15 Pontos de Vida (PVs=Rx5). Esta será também sua quantidade de Pontos de Magia para ativar poderes especiais.

***Koi não acha confortável usar armaduras pesadas, pois ele está sempre em longas viagens. Além disso, nunca encontrou um elmo que sirva bem em sua cabeça! Embora ele use algumas placas de armadura em sua vestimenta, sua proteção corporal na verdade é precária.***

Uma vez que já gastamos 11 de nossos 12 pontos, vamos dar a Koi apenas A1. Note que você poderia mudar de idéia, tirar um ou mais pontos das Características já escolhidas e colocar em Armadura. Mas não faremos isso.

***Koi nunca aprendeu a usar arco e flecha, besta, facas de arremesso, funda e outras armas para combate à distância.***

Koi terá Poder de Fogo 0. Isso quer dizer que, caso decida fazer um ataque à distância (jogando uma pedra, faca, tijolo ou coisa assim), ele só poderá usar seu valor de Habilidade para calcular sua Força de Ataque. Você verá mais detalhes sobre isso no capítulo Regras e Combate.

**As Vantagens:** então agora temos um personagem com F3, H5, R3, A1 e PdF0. Já gastamos todos os nossos 12 pontos, mas não se preocupe com isso ainda. Vamos escolher algumas Vantagens.

***Como parte de seu treino com a espada, Koi aprendeu a desferir um poderoso ataque que ele chama Ataque ao Coração. Sua espada brilha com energia flamejante, provocando dano muito maior — mas consumindo parte de sua energia espiritual.***

Vamos comprar para Koi um Ataque Especial baseado em Força (lembre-se, você deve escolher F ou PdF para esta Vantagem). Quando decide usar o Ataque ao Coração, Koi aumenta sua Força de Ataque em +2 (F3+H5+2, total FA10). No entanto, quando faz isso, ele gasta 2 Pontos de Magia. Se em algum momento ficar sem PMs, não poderá usar o Ataque Especial.

Essa Vantagem custa 1 ponto.

***Koi vive como andarilho há muito tempo, sem pertencer a nenhum lugar, vagando tristemente por regiões selvagens. Para isso ele teve que aprender a viver sem***

***depender de mais ninguém. Então ele caça sua própria comida, acende seu próprio fogo, costura sua própria roupa e tudo o mais...***

Será sempre interessante que um personagem possua pelo menos uma Perícia (afinal, mesmo para um guerreiro, lutar não é tudo na vida). No caso de Koi, para combinar com sua história — e para que ele consiga se virar sozinho quando precisar —, vamos gastar 2 pontos com Sobrevivência.

**As Desvantagens:** gastamos 15 pontos, 3 pontos acima de nosso limite. Para resolver isso temos duas escolhas: rever as Características e Vantagens, reduzindo ou removendo uma ou mais delas; ou então pegar algumas Desvantagens. Vamos escolher esta segunda opção.

***Embora seja um lutador extraordinário, Koi tem um problema grave que coloca sua vida em risco. Às vezes, em momentos de perigo, ele é visitado por Colisa — uma estranha e irritante fadinha, que só ele consegue ver e ouvir. Na presença da fadinha, ele não consegue lutar e nem fazer nada direito.***

A primeira Desvantagem que vamos escolher será Assombrado. Sempre que Koi entra em combate (ou em outras ocasiões), o Mestre joga um dado: um resultado 4, 5 ou 6 significa que a fada Colisa (como "koi", colisa é também o nome de um peixe) começa a infernizar sua vida, e ele recebe um redutor temporário de –1 em suas Características até que ela se vá. Isso quer dizer que, nessas ocasiões, Koi terá F2, H4, R2 (mas isso não afeta seus Pontos de Vida), A0 e PdF0. Esses valores voltam ao normal quando a assombração termina.

Isso é um grande problema na vida de Koi, mas vale –2 pontos. Agora estamos devendo apenas 1 ponto.

***Koi pode parecer frio e sem coração, mas na verdade não consegue se recusar a ajudar alguém. Ele não sai por aí procurando oportunidades de ser herói — mas, quando alguém grita por socorro, Koi sempre acaba resmungando algo como "droga, lá se vai meu jantar!" e partindo para o resgate.***

Koi segue o Código de Honra dos Heróis. Isso quer dizer que ele sempre vai cumprir suas promessas, atender pedidos de socorro e defender os mais fracos, mesmo que sua vida esteja em risco. É uma maneira dura de viver, mas isso vale –1 ponto. Já completamos nossos 12 pontos, e temos nosso personagem jogador pronto para a ação!

**Os Toques Finais:** você poderia enriquecer sua história com mais detalhes. Por exemplo, dizendo que Koi gosta de comer peixe, sabe tocar flauta e detesta quando alguém resolve tratá-lo como cachorro.

Nenhuma destas coisas oferece qualquer poder ou fraqueza especial em termos de jogo. Por exemplo, você NÃO PODE tocar flauta de forma impressionante, como se tivesse a Perícia Arte. E também NÃO PRECISA encher o taverneiro de pancada só porque ele lhe ofereceu um osso, como se fosse um Código de Honra. Tudo isso são apenas peculiaridades sem importância para "colorir" o personagem.

## Dinheiro Inicial

Na maioria das vezes, em uma aventura de **3D&T**, ter dinheiro não é assim tão importante. Dinheiro não faz um herói vencer o mal — mas em alguns casos pode ajudar. Pequenas coisas como uma noite na estalagem, um novo cavalo ou carro, uma passagem para Marte, comida e bebida... os aventureiros não podem conseguir essas coisas com socos, chutes e disparos. Bem, pelo menos não o tempo todo...

A unidade monetária básica de **3D&T** é a Moeda. Uma Moeda vale cerca de um Real (ou quase 1/4 de dólar americano, na data em que este livro foi concluído). Em mundos medievais, uma Moeda vale uma peça de cobre. No mundo de Arton, isso também é o mesmo que um Tibar.

Além de seus pertences pessoais, um personagem recém-criado tem certa quantidade de dinheiro disponível. Ela é igual a 1dx100 Moedas (jogue um dado e multiplique o resultado por cem). Esse valor pode variar, dependendo das Vantagens e Desvantagens que ele tiver:

**Aparência Inofensiva:** +1dx50

**Boa Fama:** +1dx50

**Clericato ou Paladino:** –1dx10

**Patrono:** +2dx100

**Qualquer Perícia:** +2dx100

**Qualquer Especialização:** +1dx50

**Torcida:** +1dx10

**Assombrado/Maldição:** –1dx10

**Código de Honra dos Heróis:** –1dx10

**Código de Honra da Honestidade:** –1dx10

**Má Fama:** –1dx100

**Monstruoso:** –1dx10

**Inculto:** –1dx100

**Insano:** –1dx50

Caso o cálculo resulte em um valor negativo, nesse caso o personagem tem dívidas: qualquer dinheiro que ele consiga durante as aventuras deve ser empregado para saldá-las (ou, caso contrário, ele pode ser perseguido por seus credores como se fossem Inimigos!).

Personagens com Riqueza desconsideram todos os cálculos anteriores e começam com bens e economias no valor total de 1dx100.000.000 — dinheiro suficiente para comprar quase qualquer coisa! Contudo, dinheiro nunca pode ser usado para comprar nada que represente uma Vantagem, não importa quão rico você seja.

# Os Números

**Estes cinco números são a base fundamental de um personagem de 3D&T. São seus atributos básicos.**

As Características dizem como é seu herói, e o que ele é capaz de fazer. Grande Força permite levantar mais peso e causar mais dano com socos e chutes. Habilidade maior melhora suas chances de acertar um golpe. E com uma Resistência alta você tem mais chance de sobreviver aos ferimentos, bem como mais energia para lançar magia.

Cada Característica tem um valor que vai de 0 a 5. Um valor 0 significa que aquela Característica é "normal" para um ser humano — quase todas as pessoas do mundo têm 0 em suas Características. Valores acima de 0 são dignos de grandes aventureiros, heróis poderosos ou criaturas desumanas.

Durante a construção, cada ponto de personagem compra um ponto de Característica. Personagens jogadores recém-criados nunca podem ter Características acima de 5.

## FORÇA

Força é sua capacidade de levantar peso, empurrar e puxar coisas, e causar dano com socos, chutes e golpes com armas. Quanto maior sua Força, maior do dano que você provoca em combate corporal — ou seja, ataques contra alvos que estejam ao alcance de suas mãos ou pés. A Força será somada à sua Habilidade para determinar sua Força de Ataque quando você luta corpo-a-corpq.

Um personagem também pode usar sua Força para fazer coisas que envolvem grande força física, como derrubar portas, empurrar carros, carregar peso...

Muitas vezes, contudo, a Força não significa exatamente força bruta — e sim o dano que você (ou suas armas) provocam. Então, é possível que um gigante truculento tenha Força 3 e uma garotinha ninja com armas muito afiadas tenha Força 4. E caso precise fazer coisas como levantar um caminhão, que exige força bruta, essa mesma garotinha ninja pode "simular" força bruta com manobras e golpes de suas armas (digamos que ela usa a espada e aplica um golpe contra o caminhão para tirá-lo do lugar).

A fonte de sua Força pode ser qualquer coisa: seus próprios músculos, um braço biônico, um anel mágico, um tentáculo que emerge do chão sempre que você precisa... deixe a imaginação rolar!

**F0.** Média para pessoas normais. Com toda a sua força, você pode levantar até 100 kg.

**F1.** A força de um gorila; você pode levantar até 350 kg.

**F2.** Você é MUITO mais forte que um gorila! Pode levantar até 900 kg.

**F3.** Pode levantar até 2.000 quilos (um carro pequeno).

**F4.** Pode levantar até 5.000 quilos (um carro grande ou dois pequenos).

**F5.** Pode levantar até 10.000 quilos (uma porção de carros).

## HABILIDADE

A mais importante das Características — não recomendamos que nenhum personagem jogador tenha menos de 2 pontos nela. Habilidade corresponde à agilidade, velocidade, equilíbrio e, em certo nível, à inteligência do personagem.

Você usa a Habilidade para atos impressionantes, corajosos e sobre-humanos, como lutar, saltar de prédios, agarrar helicópteros em pleno ar e coisas assim. Um personagem com Habilidade 0 é uma pessoa comum, sem nenhum treinamento atlético ou em combate: para ele, é muito difícil (ou mesmo impossível) lutar ou realizar grandes façanhas atléticas.

A Habilidade é somada à Força para descobrir a Força de Ataque em ataques corporais, ou somada ao Poder de Fogo para ataques à distância. A Habilidade também é somada à Armadura para calcular sua Força de Defesa. Tudo isso é explicado no capítulo Regras e Combate.

Muitas vezes, quando um personagem precisa usar algum conhecimento (como Perícias), será exigido dele um teste de Habilidade.

**H0.** Média para pessoas normais.

**H1.** A agilidade e velocidade de um ginasta olímpico.

**H2.** Você pode fazer malabarismos com cinco facas e olhos vendados.

**H3.** Você pode correr pelas paredes, e saltar tão alto e tão longe que quase pode voar.

**H4.** Você pode atravessar a cidade saltando sobre prédios.

**H5.** Você é difícil de vencer em combate; raramente falha ao realizar um ataque ou esquiva.

## RESISTÊNCIA

Esta é a constituição, o vigor físico do personagem. Quanto maior sua Resistência, mais ferimentos você pode sofrer antes de morrer. Uma Resistência elevada também ajuda um personagem a tolerar venenos, doenças e outros agentes nocivos à saúde.

Embora esteja mais ligada à vitalidade do corpo, a Resistência também mede sua determinação, força de vontade e poder mental. Quando o personagem é alvo de uma magia ou poder psíquico, ter uma alta Resistência reduz suas chances de sofrer um efeito nocivo: quanto mais alta a Resistência, mais difícil será afetá-lo com magia ou outro poder sobrenatural.

**Pontos de Vida e de Magia:** a Resistência também determina diretamente seus Pontos de Vida e Pontos de Magia. Quanto maior ela for, mais PVs e PMs você terá. Mais detalhes ainda neste capítulo.

**R0.** Média para pessoas normais. 1 PV e 1 PM.

**R1.** Você tem uma saúde perfeita. 2 a 6 PVs e PMs.

**R2.** Você sobrevive à maioria dos ferimentos que matariam um homem normal. 4 a 12 PVs e PMs.

**R3.** Você é um daqueles artistas marciais que leva horas para cair. 6 a 18 PVs e PMs.

**R4.** Carro blindado. 8 a 24 PVs e PMs.

**R5.** Tanque de guerra. 10 a 30 PVs e PMs.

## ARMADURA

Esta Característica representa a proteção corporal do personagem. Apesar do nome, não precisa ser uma "armadura" no sentido literal; pode ser seu próprio couro ou carapaça, um escudo, campo de força, ou apenas habilidade de bloqueio. Então, é possível que uma aparentemente frágil garotinha tenha um poderoso escudo energético que vale como Armadura 5!

Quando um personagem recebe um ataque, ele soma sua Habilidade à Armadura para determinar sua Força de Defesa. Em certos casos, caso esteja surpreso ou incapaz de se mover, apenas a Armadura será válida para sua FD. Mais detalhes no capítulo Regras e Combate.

**A0.** Proteção nenhuma. Se não puder contar com sua Habilidade, qualquer dano que você receber vai feri-lo.

**A1.** Boa proteção. Você consegue se proteger de ataques pouco poderosos.

**A2.** Colete à prova de balas.

**A3.** Armadura robótica pesada.

**A4.** Carro blindado.

**A5.** Tanque de guerra.

## PODER DE FOGO

Quando o alvo está além do alcance dos socos e chutes, o personagem só pode contar com ataques à distância. Essa capacidade é representada pelo Poder de Fogo.

Como acontece com a Força, o PdF será somado à sua Habilidade para determinar sua Força de Ataque quando você faz um ataque à distância.

Novamente, a fonte desse Poder de Fogo depende da imaginação do jogador — e aqui, como nos games e anime, vale literalmente qualquer coisa. Você pode disparar bolas de fogo, pedras, facas, cartas de baralho, folhas de árvore, jatos d'água, luz roxa, uma imagem na forma de um dragão flamejante... não faz diferença alguma. Qualquer que seja a forma de ataque escolhida, seu efeito será apenas visual. O dano real depende do valor do Poder de Fogo.

**Limite de Munição:** normalmente, a munição de um personagem nunca se esgota — ele pode usar o Poder de Fogo sempre que quiser. Mas em algumas aventuras o Mestre pode exigir que a munição seja limitada: cada personagem tem uma quantidade de tiros igual a cinco vezes seu Poder de Fogo. Mais detalhes no capítulo Regras e Combate.

**Alcance:** normalmente, PdF pode ser usado para atingir qualquer coisa que esteja à vista, não importa quão distante esteja. Contudo, se quiser um jogo mais realista, o Mestre pode determinar um alcance máximo para ataques à longa distância — e penalidades para ataques que excedam esse limite. Mais detalhes no capítulo Regras e Combate.

**PdF0.** Nenhum Poder de Fogo. Você não pode fazer ataques à longa distância.

**PdF1.** Equivale a um revólver ou outra arma leve.

**PdF2.** Metralhadora.

**PdF3.** Bazuca.

**PdF4.** Bateria antiaérea.

**PdF5.** Míssil antitanque.

### Características Sobre-Heróicas

Personagens jogadores recém-criados não podem ter Características acima de 5. Mais tarde, com Pontos de Experiência, eles podem comprar valores acima de 5 por um custo cumulativo de +2 pontos: 3 pontos para uma Característica 6; 5 pontos para 7; 7 pontos para 9, e assim por diante.

Então, se você tem Habilidade 5 e quer elevar esse valor para 6, não vai gastar apenas mais um ponto, e sim mais três pontos. Esses custos extras podem ser levados em conta pelo Mestre quando ele constrói NPCs (personagens não-jogadores). Os custos finais para Características elevadas podem ser encontrados em Poder de Gigante.

### Limites das Características

Um personagem jogador recém-criado jamais pode ter Características ou Focus acima de 5, não importa quantos pontos tenha para gastar. Isso não pode ser feito nem através de compra normal por pontos, nem com Vantagens que dão bônus permanentes.

Por exemplo, digamos que você tenha Força 5, Armadura 5 e depois compre a Vantagem Troglodita (que concede F+1 e A+1). Você NÃO ficaria com F6 e A6; os bônus seriam simplesmente perdidos.

Esta restrição não vale para Vantagens que dão bônus temporários: Arena, por exemplo, concede H+2 apenas nas ocasiões em que é usada. Nesses casos, a Habilidade poderia ultrapassar 5 mesmo para personagens recém-criados.

Vale lembrar que o limite de 5 vale apenas para personagens jogadores: NPCs, que são personagens do Mestre, podem ter valores 6 ou mais livremente.

### Testes de Características

Durante o jogo não serão raras as vezes em que o Mestre vai pedir a um jogador para testar uma Característica. Isso é simples, basta rolar um dado: se o resultado é menor ou igual à Característica testada, o teste foi bem-sucedido; se é maior, o teste fracassou. Então, obviamente, quanto mais alta uma Característica maiores suas chances no teste — mas um resultado 6 é SEMPRE uma falha, mesmo que a Característica testada seja 6 ou mais.

O Mestre decide qual Característica deve ser testada, dependendo da ocasião. Na maior parte das vezes, será Habilidade. Veja no quadro algumas sugestões para testes.

### Bônus e Redutores

Algumas coisas são mais fáceis que outras. Derrubar a porta de madeira no quarto do garotinho em perigo é mais fácil que derrubar a porta superblindada no covil do vilão. Para imitar essas dificuldades, o Mestre pode tornar um teste mais fácil ou mais difícil com bônus ou redutores.

Um bônus é um valor que você coloca temporariamente em sua Característica no momento do teste. Isso NÃO quer dizer que a Característica mudou: um teste com bônus só vale naquele momento. Um bônus serve para tornar um teste mais fácil. Se você tem Força 2 e o Mestre exige um teste de Força +2, então você precisa de um resultado 4 ou menos (2+2) para ser bem-sucedido.

Redutores funcionam de forma contrária; eles são valores que você remove de uma Característica na hora do teste. Um redutor torna o teste mais difícil: se você tem Resistência 3 e o Mestre exige um teste de Resistência –1, então você precisa de um resultado 2 ou menos (3–1) para conseguir.

Estas são algumas sugestões de bônus e redutores para testes de Características:

**Tarefas Fáceis:** bônus de +2 a +4.

**Tarefas Médias:** bônus de +1 ou 0.

**Tarefas Difíceis:** redutor de –1 a –3.

Em certos casos, um redutor pode ser tão alto que elimina qualquer chance de sucesso. Por exemplo, se você tem H2 e o Mestre pede um teste de H–2 ou –3, não adianta rolar o dado: a tarefa é impossível para você.

## PONTOS DE VIDA E PONTOS DE MAGIA

**Pontos de Vida, ou PVs, são a "barra de energia" do personagem. Um tipo de "energia heróica", o poder de um herói, vilão ou criatura de tolerar mais dano que pessoas normais. Já os Pontos de Magia, ou PMs, são a energia que ele usa para ativar poderes especiais.**

Para saber quantos PVs e PMs iniciais um personagem tem no momento em que ele é criado, jogue um dado para cada ponto de Resistência. Um personagem com Resistência 3 joga o dado três vezes, e soma os resultados. Se ele

## Sugestões de Testes

As dificuldades e situações que podem surgir em uma aventurra de RPG são infinitas. Seria impossível listar todos os tipos de testes que o Mestre poderia exigir. Cada caso deve ser baseado no bom senso do Mestre.

Mesmo assim, fornecemos a seguir uma pequena lista de situações comuns que podem surgir na aventura — e sugestões para os testes próprios para elas:

**Levantar peso:** para erguer peso até o limite de sua Força, um teste de Força +3; acima desse limite Força –1 a –3 (dependendo do peso).

**Arrombar Portas:** Força +2 para portas comuns de madeira; Força para paredes de tijolos; Força –1 a –3 para portas ou paredes blindadas.

**Dobrar Grades:** Força para grades comuns de cadeia; Força –1 para jaulas de feras.

**Equilíbrio:** Habilidade +1 para se equilibrar sobre uma corda, antena ou outra superfície pequena.

**Ataque pelas Costas:** Armadura +1 para evitar um ataque pelas costas. Em caso de falha, a Armadura terá efeito mínimo.

**Pontaria:** Poder de Fogo +1 a –3 para atingir um alvo muito pequeno, muito distante ou em meio a *outros alvos*.

**Evitar uma Armadilha:** Habilidade 0 a –2 para saltar antes de cair em um alçapão, evitar uma lança que salta da parede, ou sair de baixo de uma pedra que cai.

**Perceber um Inimigo:** Habilidade –3 para notar a aproximação de um inimigo poderoso. O redutor pode *ser mais suave se você tem Sentidos Especiais.*

**Agarrar um Colega:** Habilidade +1 para segurar um colega que cai em um buraco, alçapão, abismo, no mar ou outro lugar. Falhar no teste faz você cair também.

**Segurar um Inimigo:** Habilidade –1 para agarrar um inimigo e segurá-lo. Ele tem direito a um teste de Força por turno para escapar, com um redutor de –1 para cada ponto de diferença entre a Força dele e a sua.

conseguir, digamos, 2, 3 e 5, terá 10 Pontos de Vida e 10 Pontos de Magia (2+3+5=10 PVs). Jogue outra vez se tirar qualquer resultado 1.

Ao contrário do que acontece com a Resistência, os Pontos de Vida e de Magia vão variar muito no decorrer do jogo: *PVs caem quando você sofre dano, e voltam ao normal* quando você se recupera, enquanto PMs caem quando você usa magias ou poderes. Nunca vão ultrapassar o valor inicial (se você começou com 12 PVs, nunca vai ficar com mais de 12 PVs ou 12 PMs).

**Regra opcional:** todos os personagens jogadores começam com 5 PVs e 5 PMs para cada ponto de Resistência que possuem; isso não vale para NPCs (personagens do Mestre), que terão PVs e PMs em quantidade escolhida pelo Mestre, dentro dos limites permitidos para sua Resistência.

**Pessoas Comuns:** personagens com Resistência 0 terão sempre 1 Ponto de Vida e 1 Ponto de Magia; a maioria das pessoas comuns tem apenas 1 PV, podendo morrer ou *perder os sentidos com facilidade. Pessoas comuns podem* passar a vida toda sem gastar seu único PM, já que em geral *não têm magias ou poderes para consumir essa energia.*

### Perdendo PVs

Um personagem que tenha perdido PVs estará ferido, escoriado e talvez até sangrando, mas ainda pode agir e lutar normalmente. Contudo, se ficar com 0 Pontos de Vida ou menos, estará morto ou inconsciente. Um personagem nunca fica com PVs "negativos". Não existe "–4 PVs" ou coisa assim.

### Perto da Morte

Certos eventos, como o uso de poderes ou habilidades especiais, são possíveis apenas quando o personagem corre grande risco. Esse estado é chamado Perto da Morte, e reflete a capacidade que alguns heróis possuem de realizar façanhas incríveis apenas quando estão muito feridos.

Um personagem está Perto da Morte quando seus Pontos de Vida estão reduzidos a uma quantidade diretamente igual ou inferior à sua Resistência: 1 PV para R1, 2 PVs para R2, 3 PVs para R3 e assim por diante. Portanto, um personagem com R2 (que normalmente tem 10 Pontos de Vida) estará Perto da Morte quando tiver 2 PVs ou menos.

O mínimo necessário para estar Perto da Morte são 5 PVs. Mais de 5 PVs nunca é considerado Perto da Morte, mesmo para personagens com R6 ou mais.

Não existe o estado de Perto da Morte para personagens com R0 (que têm apenas 1 PV).

### Morte

Se um personagem fica com 0 PVs, o Mestre decidirá se ele está morto ou apenas desmaiado — para os jogadores, será impossível saber sem examiná-lo de perto. Golpes como socos, chutes e disparos de energia geralmente deixam o alvo nocauteado, sem matar. Por outro lado, dano sofrido por armas, fogo, explosões e coisas assim podem matar — mas nem sempre. De modo geral, personagens "principais" (como os personagens jogadores e outros que o Mestre decidir) apenas ficam desacordados quando atingem 0 PVs, sem morrer... ainda.

**Atenção:** *QUALQUER dano contra um oponente com* 0 PVs pode matá-lo automaticamente.

### Testes de Morte

Quando um personagem chega a 0 PVs, o Mestre pode simplesmente decidir sua condição ou então jogar um dado. O resultado indica o estado da vítima:

**1) Muito Fraco:** você ainda está consciente. Pode falar, ver e ouvir o que acontece à sua volta, mas só isso. Você está fraco demais para se mexer, lutar, usar magia ou fazer qualquer

coisa que gaste PMs (mas, se tiver a Vantagem Energia Extra, pode tentar usá-la). Você pode recuperar 1 PV imediatamente com um teste bem-sucedido da Perícia Medicina (realizado por outra pessoa, é claro!).

**2) Inconsciente:** você está inconsciente, mas não muito ferido. Pode recuperar 1 PV e despertar com uma hora de descanso, ou com um teste bem-sucedido de Medicina.

**3) Ferido:** você está inconsciente e muito ferido. Precisa descansar 1d+6 horas para recuperar 1 PV e despertar. Com cuidados médicos, pode recuperar 1 PV em uma hora.

**4) Gravemente Ferido:** você está sangrando muito, a vida se esvai rapidamente de seu corpo. Você morrerá em 1d horas. Com cuidados médicos, pode recuperar 1 PV em 1d+6 horas.

**5) Quase Morto:** você está tão ferido que vai morrer em 2d turnos. Um teste de Medicina pode prolongar sua vida por mais 1d horas, mas depois disso não são permitidos novos testes. A única forma de realmente salvá-lo é com magia.

**6) Morto:** não tem mais jeito. Agora, só mesmo com ressurreição.

Em caso de falha em um teste de Medicina, o médico deve esperar o tempo indicado para tentar de novo (supondo que a vítima sobreviva tanto tempo). Vale lembrar que magias de cura restauram PVs imediatamente, sem a necessidade de esperar pela recuperação.

## Castigo Contínuo

Após fazer seu Teste de Morte e verificar sua condição, se um personagem com 0 PVs recebe dano novamente, ele deve fazer um novo Teste de Morte. Caso o resultado seja melhor que o atual, nada acontece; mas, caso seja pior, ele deve adotar o novo resultado.

Exemplo: o clérigo cai vítima dos ataques do vampiro, com 0 PVs. Ao rolar seu Teste de Morte, consegue um 2 e fica apenas inconsciente. Mas o vampiro está disposto a acabar com ele, então ataca de novo. O clérigo sofre mais dano e faz um novo teste: consegue 1, mas isso não muda nada, porque sua condição anterior era 2. Contudo, o vampiro faz mais um ataque. O clérigo rola um 4: agora ele está Gravemente Ferido. Se o castigo continuar, cedo ou tarde o clérigo vai rolar um 6 e morrer...

## Pontos de Magia

Pontos de Magia são a energia usada para ativar poderes especiais. Qualquer personagem, mago ou não, tem uma quantidade de Pontos de Magia igual a seus Pontos de Vida. Sempre que um mago deseja conjurar uma magia, ela vai consumir PMs.

Caso os PVs de alguém sejam reduzidos devido a ferimentos e outros motivos, isso não reduz seus PMs. O inverso também é válido — gastar ou perder PMs não afeta os PVs. Exceto pelo fato de que sua quantidade inicial é a mesma, estes atributos não têm nenhuma outra ligação entre si.

Perder ou gastar todos os PMs não provoca qualquer tipo de dano ou mal-estar. Você não morre, nem fica cansado, se ficar com 0 PMs. Apenas fica sem condições de ativar certos poderes até recuperar alguns.

Magias de cura, poções, tratamento médico e outras formas de recuperar PVs não servem para restaurar Pontos de Magia. Estes podem ser recuperados apenas com descanso, poções e itens especiais. Estes itens, descritos mais adiante, são muito mais raros e caros que aqueles destinados a curar PVs.

## Recuperando PVs e PMs

Pontos de Vida e Magia perdidos são recuperados com descanso. Qualquer personagem pode recuperar todos os seus PVs e PMs com uma noite (no mínimo 8 horas) de descanso; ou então, com duas horas, recuperar 1 PV e 1 PM para cada ponto de sua Resistência. Por exemplo, ao dormir por duas horas, um aventureiro com R3 recupera 3 PVs e 3 PMs.

Um personagem que esteja com 0 PVs está muito ferido e não pode se recuperar assim tão rápido. Ele precisa de mais tempo e também cuidados médicos, dependendo da gravidade de seus ferimentos. Veja em Testes de Morte.

Os lugares ideais para descansar são hotéis, estalagens ou outros tipos de abrigo (um templo, uma pensão familiar,

uma base de operações, sua própria casa ou esconderijo...). Quando é necessário pagar, o custo desse serviço vai depender da qualidade do estabelecimento e da quantidade de membros no grupo. Pode variar de cinco Moedas (um estábulo ou pensão familiar muito humilde) até 150 Moedas (uma torre ou hotel luxuoso) por pessoa. A média geral é de 30 Moedas. Personagens podem tentar testes de Manipulação ou outros meios para conseguir preços menores.

É possível descansar em lugares perigosos e pouco confortáveis, durante uma aventura, como em uma masmorra, floresta ou estrada. No entanto, nessas condições, você não consegue descansar muito bem (devido ao risco de ser atacado, o mau-tempo, os barulhos da floresta, aquela maldita pedrinha em suas costas...). Com uma noite de sono você só consegue recuperar o equivalente a duas horas: 1 PV e 1 PM para cada ponto de sua Resistência. Por *exemplo, ao dormir em lugar inadequado, um aventureiro* com R2 recupera 2 PVs e 2 PMs após 8 horas.

Existem também pontos mágicos especiais de recuperação. No mundo de Arton, estátuas de Lena — a Deusa da Cura — restauram todos os PVs de todos os membros do grupo, enquanto estátuas da Deusa da Magia Wynna fazem o mesmo com seus PMs. Estas estátuas são encontradas em cada grande cidade do mundo, mas não em masmorras e lugares selvagens.

**Recuperando Pontos de Magia:** existem outras formas de recuperar PVs, como testes de Medicina, magias de cura, e Vantagens como Energia Extra. Note, entretanto, que NENHUMA destas formas se aplica a PMs. Pontos de Magia podem ser recuperados APENAS com descanso, pontos de recuperação e certos itens especiais, descritos a seguir.

Um personagem muito ferido, com 0 PVs, não pode recuperar Pontos de Magia enquanto não tiver pelo menos 1 PV, não importa quanto tempo fique assim.

## Itens de Recuperação

Nos mundos fantásticos, é absolutamente normal encontrar itens de cura (mágicos ou não) à venda em qualquer cidade. Em alguns casos, são poções de cura; em outros, frutos ou ervas com propriedades curativas. Itens deste tipo também podem existir em cenários modernos ou futuristas, na forma de kits de primeiros socorros ou remédios — exatamente como nos videogames.

Em combate, usar um destes itens conta como uma ação e consome uma rodada.

A seguir temos uma pequena lista de itens, seus efeitos e preços médios — os preços podem ser maiores ou menores dependendo da cidade ou região. Cabe ao Mestre determinar a verdadeira natureza do item (uma poção, fruta rara, cristal mágico, alimento revigorante...). Itens mais poderosos podem não estar disponíveis em todas as cidades, especialmente aquelas de pequeno porte.

**Cura Menor:** restaura 2 PVs. 10 Moedas.

**Cura Média:** restaura 5 PVs. 50 Moedas.

**Cura Maior:** restaura 10 PVs. 100 Moedas.

**Cura Total:** restaura todos os PVs. 300 Moedas.

**Magia Menor:** restaura 2 PMs. 100 Moedas.

**Magia Média:** restaura 5 PMs. 500 Moedas.

**Magia Maior:** restaura 10 PMs. 1000 Moedas.

**Magia Total:** restaura todos os PMs. 3000 Moedas.

**Cura & Magia Menores:** restaura 2 PVs e 2 PMs. 150 Moedas.

**Cura & Magia Médias:** restaura 5 PVs e 5 PMs. 750 Moedas.

**Cura & Magia Maiores:** restaura 10 PVs e 10 PMs. 1500 Moedas.

**Cura & Magia Totais:** restaura todos os PVs e PMs. *4500 Moedas.*

**Antídoto Menor:** cura venenos, doenças, cegueira, paralisia e outros males que possam ser curados com a magia Cura Mágica. 50 Moedas.

**Antídoto Médio:** cura males que só possam ser curados com a magia Cura Total. 500 Moedas.

**Antídoto Maior:** cura males que só possam ser curados com a magia Cura de Maldição. 5000 Moedas.

**Antídoto Total:** cura males que só possam ser curados com a magia Desejo (mas NÃO concede desejos!). 15000 Moedas.

Por um custo em Moedas quatro vezes maior, você pode comprar itens (em geral na forma de poções que exalam vapores seletivos a longas distâncias) que afetam todos os seus aliados ao mesmo tempo, ou até 1d+2 aliados, dependendo da decisão do Mestre.

Perceba que um personagem com a Vantagem Riqueza (ou mesmo alguém com muitas Moedas) poderia comprar centenas de itens! No entanto, o Mestre deve lembrar que poções e ervas deste tipo são artigos raros: exceto por grandes centros comerciais, quase nenhuma cidade no mundo terá mais de dez ou doze destes à venda.

# Vantagens e Desvantagens

**Vantagens são diversos poderes extras que um personagem pode ter. Elas não são obrigatórias: qualquer personagem jogador de 3D&T pode ser construído sem qualquer Vantagem, e mesmo assim funcionar perfeitamente no jogo. Contudo, um jogador raramente resiste à oportunidade de dar a seu herói pelo menos duas ou três delas...**

Assim como as Características, uma Vantagem custa pontos: quanto melhor, mais cara será. Algumas, como Energia Extra e Poder Oculto, podem ter custos variáveis — quanto mais pontos você gasta, melhor ela funciona. A maior parte das Vantagens exige Pontos de Magia para sua ativação, mesmo que você não seja um mago. Todos os personagens têm pelo menos 1 Ponto de Magia.

Enquanto as Vantagens são qualidades e poderes extras que um personagem tem, as Desvantagens são coisas ruins, que atrapalham sua vida. "E por que eu ia querer algo assim?" você pergunta. Primeiro, porque não existem heróis perfeitos ou totalmente sem problemas — ter defeitos faz seu personagem ficar mais parecido com um herói do cinema, TV, games ou quadrinhos. Segundo, porque pegar Desvantagens faz você GANHAR mais pontos para gastar em Características, Vantagens, Focus ou o que você quiser. Esse equilíbrio é a melhor maneira de conseguir um herói poderoso e interessante.

## Acesso

A seguir você vai encontrar uma longa lista de Vantagens e Desvantagens. A princípio, um jogador pode comprar qualquer Vantagem se puder pagar por ela. Na maioria dos casos, todas elas servem para personagens jogadores em qualquer gênero: fantasia medieval, ficção científica, super-heróis, torneios...

A quantidade de Desvantagens que se pode ter durante a criação de personagem depende do Mestre e da pontuação (veja no capítulo O Herói). Contudo, nunca nenhum personagem recém-criado pode ter mais de três Desvantagens, e nem acumular mais de –6 pontos no total.

Em alguns casos, o Mestre pode determinar que esta ou aquela Vantagem (ou Desvantagem) não pode pertencer a personagens jogadores. Se não existe magia no mundo da aventura, por exemplo — ou se a magia é rara, praticada apenas por grandes feiticeiros —, o Mestre pode proibir todas as Vantagens e Desvantagens ligadas a magia (Resistência à Magia, Restrição de Magia, Fetiche...).

## Vantagens e Desvantagens Conquistadas e Perdidas

*Pode acontecer que, durante uma aventura, você consiga um anel mágico capaz de aumentar sua Força em +1;* ou então um escudo sagrado de ouro que pode refletir disparos, exatamente como a Vantagem Reflexão. Neste caso, o que acontece? O jogador deve pagar pontos por estes novos poderes?

Não. Pontos só servem para comprar Características, Vantagens e Focus durante a criação do personagem. Ou mais tarde, com evolução e *Pontos de Experiência. Não é* preciso pagar pontos por Invisibilidade se você explorou uma masmorra, derrotou um dragão e encontrou em seu tesouro uma capa mágica que torna você invisível: esta é simplesmente *a merecida recompensa por seu esforço.*

E vale lembrar que também é possível PERDER uma Vantagem, mesmo aquela que esteja mais profundamente enraizada em você. O poder de Telepatia pode ser perdido por causa de um grande trauma, *uma máquina de drenar* poderes, uma magia, ou até uma pancada na cabeça. Um Ataque Especial pode ser anulado por algum tipo de maldição. Um Patrono, Aliado ou Parceiro pode morrer ou *abandonar você para sempre. Você não recebe de volta* pontos por uma Vantagem perdida.

Obviamente, assim como pode-se ganhar uma nova Vantagem durante uma aventura, o inverso também é válido — você pode receber uma ou mais Desvantagens, gostando disso ou não! Se estragou os planos de um grande vilão, pode estar certo de que agora ele será seu Inimigo. Se violou a tumba de um antigo samurai, talvez ele volte para Assombrá-lo. *E se irritou um antigo deus maligno, talvez ele rogue uma* Maldição sobre você, entre outras possibilidades. Desnecessário dizer, uma Desvantagem recebida durante uma aventura NÃO dá pontos para gastar.

Livrar-se de Desvantagens também é possível, mas sempre vai exigir MUITO tempo e esforço. Seria interessante dar a seu personagem a missão pessoal de livrar-se de uma Maldição, deixar de ser um Morto-Vivo, desfazer sua Má Fama... enfim, *tentar melhorar sua vida. Há duas formas de* fazer isso: ganhando Pontos de Experiência suficientes para recomprar a Desvantagem, ou apenas em campanha — e isso vai depender do julgamento do Mestre.

# LISTA DE VANTAGENS

## Aceleração (1 ponto)

Você pode correr mais rápido e saltar mais longe, sendo até mesmo capaz de permanecer no ar por alguns momentos (como se tivesse Levitação e Habilidade 1; veja Levitação mais adiante). Esta Vantagem acrescenta 1 ponto à Habilidade APENAS para situações de perseguição, fuga e esquiva *(não* cumulativo com Teleporte). Ela também permite mudar a distância de corpo-a-corpo para ataque à distância (ou vice-versa) instantaneamente, sem gastar nenhum turno.

Usar esta Vantagem em situações de combate gasta 1 Ponto de Magia. Os efeitos duram até o fim do combate.

## Adaptador (1 ponto)

Você tem facilidade para lidar com armas, aprender novas técnicas e improvisar novos golpes. Esta Vantagem permite mudar o tipo de dano de sua Força ou Poder de Fogo sem sofrer nenhuma penalidade, como se fosse seu próprio dano inicial. Para mais detalhes veja o capítulo Tipos de Dano. Usar esta Vantagem não gasta Pontos de Magia.

## Aliado (1 ponto cada)

Você tem um aliado, um companheiro com quem pode contar. O aliado pode ser outro personagem jogador ou então um NPC, um personagem controlado pelo Mestre. Seu aliado pode ajudar você quando tiver problemas, mas às vezes ele também pode precisar de sua ajuda!

Você pode inventá-lo se quiser, mas o Mestre dará a aprovação final. Em geral, um Aliado é construído com a mesma quantidade de pontos que o próprio personagem jogador. Se quiser um Aliado mais poderoso, ele custará mais caro: 1 ponto extra para cada ponto de personagem.

Por exemplo, se você é um herói Novato (5 pontos) e quer um Aliado feito com 6 pontos, ele vai custar 2 pontos.

## Aparência Inofensiva (1 ponto)

Por algum motivo você não parece perigoso. Talvez pareça muito pequeno, muito fraco, uma menininha segurando um pirulito... você escolhe o motivo.

Além de outros benefícios, como entrar em lugares protegidos sem levantar suspeitas, possuir uma Aparência Inofensiva também ajuda em combate, pegando o oponente desprevenido (mas não surpreso ou Indefeso). Você sempre ganha um ataque extra antes do primeiro turno de um combate. O truque NÃO funciona com ninguém que já tenha visto você lutar, e também não engana duas vezes a mesma pessoa!

Usar Aparência Inofensiva não gasta Pontos de Magia. Você não pode ter esta Vantagem e, ao mesmo tempo, a Desvantagem Monstruoso.

## Arcano (4 pontos)

Esta Vantagem diz que você tem uma aptidão natural para a magia, e pode se tornar um grande mago mais facilmente. Você recebe automaticamente Focus 1 em todos os seis Caminhos — e mais tarde pode elevar cada Focus em separado, com pontos, de forma normal.

Os Focus que você ganha com esta Vantagem não podem ser remanejados. Ou seja, você não pode "tirar" um ponto de Trevas para ter Fogo 2, por exemplo.

Você pode comprar esta Vantagem mais vezes. Então, por 8 pontos, pode ter Arcano x2 e Focus 2 em todos os Caminhos.

## Área de Batalha (2 pontos)

Gastando 4 Pontos de Magia, você tem o poder de transportar a si mesmo e um ou mais oponentes (mas não colegas) temporariamente para uma "área de batalha", uma outra dimensão onde você leva vantagem em combate. Nenhum outro personagem pode interferir na luta enquanto eles estiverem na Área.

Um oponente pode evitar ser transportado contra a vontade com um teste de Resistência –1, mas isso conta como uma ação (ou seja, ele não pode fazer mais nada naquele turno). Quando dois personagens tentam ativar a Área de Batalha ao mesmo tempo, somente aquele que vence a iniciativa conseguirá o feito; ao perdedor só resta esperar enquanto tenta sobreviver...

A Área de Batalha dura dois turnos e pode ter dois efeitos, que o próprio invocador escolhe no momento do uso:

- Armadura+2, Habilidade+1. Além disso, você pode usar quaisquer Ataques Especiais sem gastar PMs.
- Armadura +2, Força+2.

O número máximo de oponentes que você pode levar consigo é igual à sua Resistência, e o(s) alvo(s) deve(m) estar a até 10m de distância. É impossível escapar de uma Área de Batalha, exceto quando ela termina. Caso você seja derrotado antes do tempo acabar, a Área desaparece.

Após usar a Área uma vez, você só pode fazê-lo de novo após 1d-2 turnos, e gastando mais 4 PMs. Esse é o tempo necessário para "recarregar".

## Arena (1 ponto)

Você tem sua própria arena de lutas, ou sabe lutar melhor em certo tipo de lugar ou terreno. Você ganha um bônus de +2 em Habilidade em sua Arena. Esse bônus vale apenas para situações de combate, e não gasta PMs.

A Arena é escolhida pelo jogador, mas sempre com aprovação do Mestre. Não vale escolher lugares muito comuns, como "ambientes fechados", "ruas asfaltadas" ou "selvas e florestas". Como sugestão o Mestre pode aceitar lugares muito comuns de uma única cidade; um tipo de estrutura ou estabelecimen-

to em certa região ou país; ou então um tipo raro de terreno ou condição, em qualquer lugar. Também é possível escolher um único lugar do mundo como Arena.

Vale lembrar que, quando alguém faz um desafio formal, aquele que foi desafiado tem o direito de escolher o local do combate.

## Arma Especial

### (1 ponto)

Normalmente um personagem não pode aumentar seu dano com armas, mas alguns heróis valorosos carregam armas especiais criadas por forças superiores, sejam mágicas ou tecnológicas. Uma Arma Especial acrescenta +1 à sua Força de Ataque quando você usa Força (para espada, clavas, martelos...) ou Poder de Fogo (arcos, bestas, facas de arremesso, bumerangues...).

Você pode sacar sua arma a qualquer momento, antes ou durante um combate. Sacar a arma exige um turno. Se a qualquer momento você sofrer mais de 1 ponto de dano enquanto segura a arma, faça um teste de Habilidade: se falhar, a arma cai de suas mãos. Recuperar a arma, como sacar, exige um turno.

Sua Arma Especial pode ser arremessada para causar dano maior (mesmo que seja uma espada, martelo ou outra arma de combate corporal). Isso resulta em PdF+2 para fazer esse ataque. Naturalmente, depois ela deve ser recuperada.

A Arma Especial permanece guardada ou escondida, sem interferir com seus movimentos, até o momento do uso. Ela está ligada a você, e nenhum inimigo comum pode roubá-la (apenas grandes poderes sobrenaturais seriam capazes disso). A arma não pode ser usada por outro personagem, a menos que ele também possua a Vantagem Arma Especial; neste caso, ele poderia apanhar e usar uma arma que esteja caída no chão durante uma luta.

O dano de uma Arma Especial é considerado mágico.

Uma Arma Especial "padrão" custa apenas 1 ponto. Mas, se quiser, você pode pagar mais pontos para ter uma arma mais poderosa, com habilidades extras:

**Ataque Especial (1 ponto):** uma arma pode ter seu próprio Ataque Especial. Isso quer dizer que você gasta Pontos de Magia e aumenta ainda mais sua Força ou PdF quando usa a Arma. Por exemplo, um personagem com H4, F2, e uma Arma Especial (espada) equipada com um Ataque Especial (um poder secreto, talvez?) pode gastar 2 PMs para conseguir uma FA 9 (4+2+1+2) + 1d.

**Sagrada (1 ponto):** esta arma aumenta em +1 a Força e Armadura do usuário quando ele enfrenta Mortos-Vivos e criaturas das trevas (que possuam ou sejam criadas com magia das Trevas). Certas formas de insanidade (como Homicida) também fazem com que uma criatura seja considerada maligna para esta arma.

**Retornável (1 ponto):** caso seja derrubada ou arremessada, esta arma retorna às mãos do usuário no mesmo turno.

**Veloz (1 ponto):** esta arma oferece um bônus de +2 em Habilidade quando você joga sua iniciativa.

**Vorpal (2 pontos):** caso você consiga um acerto crítico (veja no capítulo Regras e Combate), e caso a vítima receba qualquer dano (ou seja, sua FD foi vencida pela FA do atacante), a vítima é obrigada a fazer imediatamente um teste de Armadura: se falhar, será decapitada. Se tiver sucesso, sofre dano normal. Note que Construtos, Mortos-Vivos (menos Vampiros) e alguns outros monstros (como hidras) não podem morrer devido à perda da cabeça. Apenas sofrem dano normal.

**Maldita (−1 ponto):** esta é uma DESVANTAGEM para Arma Especial: uma arma maldita sempre salta para suas mãos no momento de uma luta, e você nunca pode escolher lutar sem ela. Caso seja derrubada ou roubada, você não será capaz de lutar até recuperar a arma. Você pode se livrar de uma arma assim com a magia Cura de Maldição, mas a arma continuará sendo maldita e ficará presa à próxima pessoa que tentar usá-la.

## Armadura Extra

### (2 a 4 pontos cada)

Esta Vantagem torna você mais resistente a certos tipos de dano: sua Armadura será duas vezes maior, mas apenas contra aquele dano.

**Exemplo:** você tem Habilidade 4, Armadura 3 e Armadura Extra contra Frio/Gelo. Se for atingido por um raio congelante, sua Força de Defesa será 4+(3x2), resultando em FD 10.

O custo depende daquilo a que você é resistente:

**Qualquer ataque com Poder de Fogo (4 pontos)**

**Qualquer ataque com Força (3 pontos)**

**Magia e Armas Mágicas (3 pontos)**

**Corte; Perfuração; Contusão; Explosão; Calor/Fogo; Frio/Gelo; Luz; Eletricidade; Vento/Som; Químico (Água, Ácido, Venenos...) (2 pontos cada)**

Veja mais detalhes em Tipos de Dano.

## Ataque Especial (1 ponto)

Praticamente qualquer aventureiro, herói ou guerreiro tem algum tipo de técnica ou ataque especial; um golpe mais difícil de aplicar, mas que provoca dano maior.

Isso é tão comum nos mundos de aventura que qualquer personagem pode fazer um ataque especial gastando 1 PM e ganhando F+1 ou PdF+1. Isto é simplesmente uma manobra especial; não é preciso pagar pontos de personagem por ela.

Existe, no entanto, a Vantagem Ataque Especial. Gastando 2 PMs você pode aumentar em +2 sua Força ou Poder de Fogo (escolha F ou PdF durante a criação do personagem).

Este Ataque Especial "padrão" custa 1 ponto. Por mais pontos, é possível dar poderes extras ao ataque:

**Área (+3 pontos):** em vez de apenas um alvo, o ataque atinge uma área maior e quaisquer criaturas dentro dela. O ataque tem FA total no ponto de impacto, e se reduz em −1 para cada 3m de distância do ponto de impacto. Apenas um alvo pode receber FA total (porque está diretamente no ponto de impacto). Todos os alvos (incluindo o principal) têm direito a uma esquiva para reduzir a FA em 1.

Esta Vantagem é válida apenas para ataques com PdF. Caso o atacante esteja dentro da área de efeito, ele TAMBÉM sofrerá dano! Um ataque de Área custa +8 PMs.

**Paralisante (+1 ponto):** além do dano, acrescente os efeitos da Vantagem Paralisia. Custa +2 PMs.

**Preciso (+1 ponto):** este ataque impõe um redutor de H−1 contra o alvo em sua Força de Defesa. Nenhum custo extra em PMs.

**Teleguiado (+1 ponto):** parecido com o anterior, este ataque persegue o alvo, impondo um redutor de H−2 em sua Força de Defesa e tentativas de Esquiva. Válido apenas para ataques com PdF. Custa +2 PMs.

**Lento (−1 ponto):** oposta a Teleguiado, esta é uma DESVANTAGEM para Ataque Especial. Esta ataque é lento, oferecendo um bônus de +2 em Esquivas. Válido apenas para ataques com PdF.

**Perto da Morte (−2 pontos):** outra Desvantagem para Ataque Especial. Ele só pode ser usado quando você está Perto da Morte, com PVs iguais à sua Resistência, ou menos (1 PV para R1, 2 PVs para R2 e assim por diante).

Mesmo que seja carregado com Desvantagens, um Ataque Especial nunca pode custar menos de 1 ponto.

Existem formas de tornar seu Ataque Especial mais poderoso, durante a evolução do personagem. Veja mais adiante em Experiência.

## Ataque Múltiplo (1 ponto)

Você pode fazer mais ataques com Força em uma única rodada. Cada golpe (incluindo o primeiro) consome 2 PMs. Assim, atacar três vezes na mesma rodada consome 6 PMs. O número máximo de ataques que você pode fazer por rodada é igual à sua Habilidade.

A Força de Ataque de cada golpe conta separadamente para vencer a Força de Defesa do inimigo. Você não pode somar a FA de seus vários ataques.

O Ataque Múltiplo pode ser baseado apenas em Força, nunca em Poder de Fogo.

## Boa Fama (1 ponto)

Você é respeitado entre os outros heróis e aventureiros do mundo. Você pode ser conhecido por lutar bem, ter um estilo diferente, uma aparência especial, ou até por uma única luta marcante. De qualquer forma, você é famoso, respeitado ou temido por alguma razão.

Ser famoso pode trazer vantagens em algumas ocasiões, mas também desvantagens. Para você, será mais difícil passar despercebido ou agir disfarçado. Se você tem a Desvantagem Ponto Fraco (veja mais adiante), ele será conhecido por todos. Outra coisa: você é famoso entre aventureiros, heróis e vilões, mas não necessariamente entre pessoas comuns.

## Clericato (2 pontos)

Esta Vantagem é parecida com Patrono: ela diz que você é um sacerdote, druida, xamã ou outro tipo de servo dos deuses, ou de outras entidades superiores. Em troca de cumprir certas obrigações, você recebe poder mágico (1 ponto de Focus em qualquer Caminho à escolha do jogador) e pode lançar certas magias divinas que outros magos não podem. Por exemplo, apenas personagem com esta Vantagem podem lançar magias de cura. Veja mais sobre isso no capítulo Magos e Magia.

Existe também a Vantagem Paladino (veja em Vantagens e Desvantagens Únicas), que é bem parecida.

Um personagem com Clericato é um servo dos deuses "genérico": ele serve aos deuses como um todo, sem ser devotado a uma única divindade. No entanto, também é possível para ele escolher se devotar a um único deus ou culto. Isso é muito comum no mundo de Arton, que tem vinte deuses maiores e centenas de outros menores.

Regras avançadas para servos dos deuses de Arton estão no **Manual do Aventureiro.**

## Deflexão (1 ponto)

Com esta Vantagem você tem chance de bloquear completamente um ataque feito com Poder de Fogo, sem sofrer quase nenhum dano.

Quando recebe um ataque baseado em PdF, você pode gastar 2 PMs e duplicar sua Habilidade para calcular a Força de

Defesa. Caso sua FD final seja igual ou maior que a FA do atacante, você consegue desviar o ataque para longe e não sofre nenhum dano. Caso seja menor, você sofre dano normal.

A Deflexão é considerada uma Esquiva — ou seja, você só pode usar um número máximo de vezes por rodada igual à sua Habilidade. Deflexão não funciona contra ataques feitos com Membros Elásticos.

## Genialidade (1 ponto)

Você é um gênio. Recebe um bônus de H+2 ao utilizar qualquer Perícia que possua, ou em qualquer teste de Habilidade envolvendo uma Perícia que não possua.

Com os recursos necessários, a critério do Mestre, esta Vantagem também permite feitos que estejam acima do nível técnico de seu mundo (como fabricar um motor a vapor em mundos medievais, ou consertar uma nave interestelar na época atual). Em Arton, é necessário ter esta Vantagem para lidar com armas de fogo, canhões e balões de ar quente.

## Energia Extra (1-2 pontos)

Quando ferido, você consegue invocar forças interiores para se recuperar espantosamente, recarregando seus Pontos de Vida.

Você pode gastar 2 PMs para recuperar todos os seus PVs. Usar a Energia Extra leva um turno, e você não pode fazer *qualquer outra coisa enquanto se concentra.*

Existem dois níveis para esta Vantagem: por 1 ponto você só pode usar a Energia Extra quando estiver Perto da Morte (veja em Pontos de Vida). Mas por 2 pontos a Energia Extra pode ser usada a qualquer momento.

Energia Extra é parecida com magia de cura, mas *serve apenas para curar você mesmo, e NÃO funciona* contra qualquer outro tipo de mal (doenças, veneno...).

## Energia Vital (2 pontos)

Você tem o poder de usar sua própria energia vital para alimentar magias e poderes especiais, ainda que fazer isso provoque dano. Em vez de Pontos de Magia, você pode usar Pontos de Vida para ativar Vantagens, lançar magias ou fazer qualquer outra coisa que exige o gasto PMs.

1 PV vale 1 PM, de forma normal. Você ainda recupera PVs e PMs normalmente, e também pode usar seus Pontos de Magia normais.

## Forma Alternativa (2 ou 4 pontos cada)

Você pode mudar de forma e de poderes. Para cada Forma Alternativa que tiver, você pode construir um personagem diferente com a mesma quantidade de pontos, com outras Características, Focus e Vantagens — mas as Desvantagens, Perícias e magias conhecidas permanecem sempre as mesmas.

Digamos que seu personagem de 12 pontos tenha F3, H2, R2, A3, PdF0, Ataque Especial (1 pt), Forma Alternativa (4 pts), Código de Honra dos Heróis (–1 pt) e Inimigo (–2 pts); ele pode mudar para uma segunda forma com F0, H4, R1, A1, PdF4, Aparência Inofensiva (1 pt), Forma Alternativa (4 pts), Código e Honra dos Heróis (–1 pt) e Inimigo (–2 pts). Repare que as duas formas têm o mesmo Código de Honra e Inimigo, e ambas precisam pagar 4 pontos por Forma Alternativa. (**Nota:** Monstruoso é a única Desvantagem que NÃO precisa ser partilhada por todas as Formas.)

Você pode ter quantas Formas Alternativas quiser, *se pagar por elas. Cada Forma pode, inclusive, ter sua própria* Vantagem ou Desvantagem Única (veja mais adiante), sendo esta a única maneira de ter mais de uma destas Vantagens e Desvantagens em um mesmo personagem. Contudo, lembre-se que você vai acumular os problemas de todas as Formas! Se uma delas é Anfíbio, por exemplo, mudar para um Anão não vai apagar sua necessidade de um Ambiente Especial; e se uma Forma é um Construto, você nunca poderá recuperar PVs em nenhuma outra Forma.

Mudar para uma Forma Alternativa leva um turno. A mudança nunca vai aumentar seus Pontos de Vida ou Magia atuais — mas pode REDUZI-LOS, caso a nova Forma tenha Resistência baixa demais.

O custo de cada Forma Alternativa é 2 pontos para Máquinas e 4 pontos para personagens.

## Invisibilidade (2 pontos)

Você pode ficar invisível. Fora de um combate, pode usar esta habilidade durante quanto tempo desejar. Durante um combate, pode se manter invisível apenas durante um número de turnos igual à sua Habilidade. Quando você está invisível, seu oponente sofre uma penalização de H–1 para acertar ataques corporais contra você, e H–3 para acertar ataques à distância ou se esquivar (estes são os mes-

mos redutores que um personagem sofre quando está cego).

Personagens com Audição Aguçada não sofrem redutor em combate corporal, e sofrem apenas H–2 para ataques à distância e Esquivas. Ver o Invisível (a magia ou Sentidos Especiais) vence totalmente sua invisibilidade.

Ficar invisível leva um turno e consome 4 PMs. Se a qualquer momento você sofrer dano, volta a ficar visível.

## Levitação (2 pontos)

Você pode voar. Quanto maior sua Habilidade, melhor você voa: com H1 pode apenas levitar um pouco acima do chão, e mover-se a uma velocidade de 10m/s; H2 permite levitar mais alto e mover-se a até 20m/s; com H3 ou mais você já pode realmente voar, a até 40m/s. Dobre essa velocidade para cada ponto extra de Habilidade; 80m/s para H4, 160m/s para H5...

Você pode tentar atingir altura ou velocidade acima de seu limite, mas o Mestre vai exigir um teste de Habilidade (com um redutor de –1 para cada ponto de Habilidade além da sua); se falhar você cai e sofre 1d de dano para cada 10m de altura.

## Ligação Natural (1 ponto)

Você tem uma ligação poderosa e sobrenatural com um animal, criatura ou personagem. Os dois foram destinados um ao outro desde que nasceram. Este ser jamais irá atacá-lo, e será capaz de sacrificar a própria vida para proteger o companheiro — que, por sua vez, vai retribuir essa proteção.

Se estiverem dentro do mesmo campo visual, vocês podem perceber os pensamentos um do outro; são capazes de se comunicar sem nenhum sinal aparente, e sem a necessidade de treinamento ou adestramento. Fora do campo de visão, vocês podem apenas sentir emoções gerais. Um sempre saberá em que direção e distância pode encontrar o outro, não importa quão distantes estejam.

A Ligação Natural tem um efeito colateral grave. Se a criatura a quem você está ligado morrer, o choque será traumático. Você sofre redutor de –1 em todas as suas Características pelas 3d semanas seguintes.

Mesmo que você compre esta Vantagem, ainda deve pagar o custo normal de um Aliado pelo animal, criatura ou personagem a quem você está ligado.

## Máquina (2 pontos cada)

Uma Máquina pode ser um robô, golem, andróide, armadura, veículo... qualquer coisa. Máquina é uma Vantagem parecida com Aliado, mas melhor: ao contrário de um Aliado, uma Máquina é totalmente obediente a você. Para mais detalhes, veja o capítulo Máquinas e Veículos.

## Memória Expandida (2 pontos)

Você tem uma memória infalível. Pode lembrar tudo que seja ligado aos cinco sentidos, e jamais esquece nada.

Você também pode usar sua Memória Expandida para gravar novos conhecimentos: quando vê outra pessoa usar uma Perícia, pode aprendê-la e usá-la como se a tivesse (veja as regras sobre Perícias mais adiante). Você não pode manter mais de uma Perícia ao mesmo tempo — para aprender uma nova Perícia, primeiro é preciso apagar a anterior.

Personagens que tenham esta Vantagem não precisam fazer testes para aprender novas magias.

## Mestre (1 ponto)

Você ainda tem contato com a pessoa que ensinou você a usar seus poderes, habilidades de combate e magias. Pode ser um velho sensei, um guerreiro veterano, um clérigo que ensinou você a louvar uma divindade, um mago que aceitou você como aprendiz, e assim por diante. Ele é muito sábio e sabe responder a praticamente qualquer pergunta. Mesmo que ele esteja morto ou distante, o mestre ainda pode ajudá-lo: em momentos de dificuldade você pode se lembrar de algum ensinamento importante ou receber uma mensagem telepática.

Para personagens capazes de usar magia, esta Vantagem também permite a você começar com três magias extras, além das magias iniciais. Elas são escolhidas pelo Mestre. Um mestre não vai ensinar outras magias até que você se torne mais experiente.

## Oráculo (1 ponto)

Você pode ver o futuro. Em certos momentos, escolhidos pelo Mestre, ele pode dizer que você teve uma rápida visão. Você também podem tentar se concentrar com calma para ter essas visões (não necessariamente claras). Oráculos com poderes maiores capazes de ver o futuro à vontade, não podem ser personagens jogadores; apenas NPCs.

### Paralisia (1 ponto)

Você tem o *poder de paralisar temporariamente o alvo*. Para usar o poder paralisante, deve gastar 2 PMs ou mais (veja adiante) e fazer um ataque normal. Sua Força de Ataque deve vencer a Força de Defesa do alvo. Se conseguir, esse *ataque* não provoca nenhum dano real.

Em seguida, *a vítima deve ter sucesso em um* teste de Resistência. Se falhar ficará paralisada, incapaz de se mover, esquivar, falar ou usar magia. Neste estado sua Habilidade não conta para calcular a FD (apenas Armadura). No entanto, qualquer dano causado à vítima provoca o cancelamento da paralisia.

A duração da paralisia depende de quantos PMs você gastou: dois turnos para 2 PMs (o mínimo permitido), e mais um turno para cada PM extra (por exemplo, 6 turnos se você gastou 6 PMs).

### Parceiro (1 ou 2 pontos)

Esta Vantagem é parecida com Aliado, mas melhor. Além de uma pessoa em quem você pode confiar, um Parceiro é um colega de batalha que age em sincronia perfeita com seus movimentos. *Quando você e seu Parceiro se unem para atacar, agem como se fossem um só lutador!*

*Quando lutam em dupla* vocês atacam apenas uma vez por turno, mas podem combinar as Características mais altas de cada um. Também podem compartilhar Vantagens como Ataque Especial, Ataque Múltiplo e outras. **Exemplo:** um lutador com F1, H4, R3, A1, PdF0 e Ataque Especial luta com seu Parceiro que tem F3, H2, R1, A2, PdF 2, Arena e Torcida. Então pegamos as *Características mais altas, reunimos* a Vantagens e temos uma dupla com F3, H4, R3, A2, PdF 2, Ataque Especial, Arena e Torcida! Quando vocês recebem dano, esse dano será dividido igualmente entre os dois personagens (arredonde para cima).

Seu Parceiro pode *ser um NPC ou outro personagem* jogador, feito com a mesma quantidade de pontos (e ele também deve pagar dois pontos pela Vantagem Parceiro).

**Atenção:** lutar com um Parceiro é o único caso em que você pode derrotar um oponente em desvantagem numérica e ainda assim receber Pontos de *Experiência* (veja em Experiência). Mas lembre-se que, assim como um Aliado, seu Parceiro não poderá estar SEMPRE presente — às vezes ele pode até precisar ser salvo!

O custo de um Parceiro é 2 pontos para personagens comuns, e 1 ponto para Máquinas.

### Patrono (2 pontos)

Uma grande organização, empresa, governo ou um NPC poderoso ajuda você. Dentro de certos limites, um Patrono pode fornecer transporte, equipamento e informação para um empregado. Um Patrono também pode enviar reforços e ajudar você quando mais precisar.

Ter um Patrono também significa que você precisa ser leal e seguir ordens. Muitas vezes você vai precisar cumprir missões para seu Patrono. Regras avançadas para Patronos podem ser encontradas em **U.F.O.Team.**

### Poder Oculto (1-5 pontos)

Você é mais poderoso do que parece. Em *situações de combate e outras* emergências (a critério do Mestre), pode ter bônus extras em suas Características ou Focus.

É como se você tivesse um ou mais pontos guardados em um "reservatório secreto" para colocar *livremente entre suas Características* ou Focus. Cada ponto gasto com a Vantagem significa um ponto para usar. Se você tem Poder Oculto 3, pode distribuir três pontos entre quaisquer Características ou Focus, podendo até ultrapassar o limite de 5. Você poderia, por exemplo, escolher Força +2 e Armadura +1; ou Resistência +1, Água +1 e Trevas +1; ou qualquer outra combinação. *A única restrição é que*, mesmo com Poder Oculto acima de 2, você nunca pode colocar um bônus superior a +2 em uma única Característica ou Focus.

Você pode manter os pontos onde quiser

durante até uma hora. Cada vez que move um ponto, precisa gastar 1 Ponto de Magia. Mover pontos no meio de um combate conta como uma ação e leva uma rodada, mas se quiser você pode mover mais de um ponto ao mesmo tempo.

Quando usado para aumentar Focus, o Poder Oculto permite lançar apenas magias de duração instantânea; não podem ser usadas magias sustentáveis ou permanentes.

Se a qualquer momento você ficar com 0 PVs, seus pontos de Poder Oculto desaparecem e terão que ser invocados outra vez.

## Pontos de Magia Extras (1 ponto)

Com esta Vantagem você pode possuir Pontos de Magia adicionais, além daqueles já oferecidos por sua Resistência — podendo, inclusive, exceder o limite máximo. Esta Vantagem é especialmente recomendada para magos, clérigos e outros personagens que usam PMs para ativar suas magias ou habilidades especiais.

Cada vez que compra esta Vantagem, você recebe PMs equivalentes a R+2. Então, se você tem R3 (15 PMs) e paga um ponto por PMs Extras, agora terá Pontos de Magia equivalentes a R5. Ou seja, 25 PMs.

Esta Vantagem não afeta sua Resistência verdadeira, e nem seus PVs, apenas seus PMs. Então, no exemplo anterior, você continuaria com 15 PVs e R3 para efeito de testes contra magias, velocidade máxima e outras situações. Você pode comprar a Vantagem várias vezes para ter novos aumentos de R+2 em seus PMs.

Se você possui um kit de personagem (veja o **Manual do Aventureiro**), deve seguir a medida de PMs estabelecida pelo kit. Então, um Mago Elementalista (3 PMs) com R1 e PMs Extras terá 9 PMs (R3x3).

## Pontos de Vida Extras (1 ponto)

Com esta Vantagem você pode possuir Pontos de Vida adicionais, além daqueles já oferecidos por sua Resistência, podendo exceder o limite máximo. Cada vez que compra esta Vantagem, você recebe PVs equivalentes a R+2. Então, se você tem R2 (10 PVs) e paga um ponto por PVs Extras, agora terá Pontos de Vida equivalentes a R4. Ou seja, 20 PVs.

Esta Vantagem não afeta sua Resistência verdadeira, e nem seus PMs, apenas seus PVs. Então, no exemplo anterior, você continuaria com 10 PMs e R2 para efeito de testes contra magias, velocidade máxima e outras situações. Você pode comprar a Vantagem várias vezes para ter novos aumentos de R+2 em seus PVs.

Se você possui um kit de personagem (veja o **Manual do Aventureiro**), deve seguir a medida de PVs estabelecida pelo kit. Então, um Ladrão (4 PVs) com R1 e PVs Extras terá 12 PVs (R3x4).

## Possessão (2 pontos)

Você pode possuir o corpo de qualquer outro ser inteligente. Para isso a vítima deve estar desacordada — seja dormindo, seja inconsciente após uma batalha. Faça um teste de Resistência: se tiver sucesso, você vai possuir o corpo da vítima durante um número de horas igual à Resistência da vítima, ou até perder os sentidos (ficar com 0 PVs). Enquanto está usando aquele corpo você possui todas as suas Características, Vantagens e Desvantagens físicas (conhecimentos ou valores morais, como Código de Honra ou Perícias, não são afetados; você ainda possui os seus, não os da vítima).

Este poder é considerado mágico: quaisquer bônus ou penalidades em testes de Resistência contra magia também valem para Possessão.

## Reflexão (2 pontos)

Igual à Deflexão, mas melhor. Permite não apenas bloquear completamente um ataque feito com Poder de Fogo, mas também devolvê-lo ao atacante.

Quando recebe um ataque baseado em PdF, você pode gastar 4 PMs e duplicar sua Habilidade para calcular a Força de Defesa. Caso sua FD final seja igual ou maior que a FA do atacante, você não apenas consegue evitar todo o dano, mas também devolve o ataque para o atacante, com a mesma FA original.

A Reflexão é considerada uma Esquiva — ou seja, você só pode usar um número máximo de vezes por rodada igual à sua Habilidade. Reflexão não funciona contra ataques feitos com Membros Elásticos.

## Regeneração (3 pontos)

Você é muito difícil de matar. Portador de um poderoso fator de cura, seu corpo pode curar-se de ferimentos muito rapidamente. Você recupera 1 Ponto de Vida por rodada.

Caso você seja reduzido a 0 PVs, faça seu Teste de Morte. O efeito de sua Regeneração depende do resultado:

**1) Muito Fraco:** você ainda recupera 1 PV por rodada normalmente. No próximo turno, se não receber novos ataques (veja em Castigo Contínuo), terá recuperado 1 PV e poderá voltar a agir.

**2) Inconsciente:** você recupera 1 PV e retoma à consciência em um minuto, ou 10 rodadas, ou imediatamente com um teste de Medicina +2.

**3) Ferido:** você recupera 1 PV e retoma à consciência em uma hora, ou em um minuto com um teste de Medicina.

**4) Gravemente Ferido:** você recupera 1 PV em 1d horas.

**5) Quase Morto:** você recupera 1 PV em 8 horas.

**6) Morto:** você retorna da morte em alguns dias, semanas ou meses, como se fosse um Imortal. Você não recebe Pontos de Experiência em uma aventura durante a qual tenha "morrido".

Ao contrário de um Imortal verdadeiro, um personagem

com Regeneração pode morrer definitivamente se sofrer um colapso total. Isso acontece se ele receber dano igual ou superior a dez vezes seus Pontos de Vida atuais, de uma só vez (ou seja, na mesma rodada). Por exemplo, se você tem Regeneração e está com 15 PVs, *vai sofrer colapso* total se sofrer 150 pontos de dano na mesma rodada (após sua Força de Defesa absorver parte do dano). Caso você esteja com 0 PVs, o colapso total será provocado por um dano igual a 10 vezes sua Resistência.

Regeneração NÃO recupera e nem tem qualquer efeito sobre Pontos de Magia.

## Resistência à Magia (1 ponto)

Esta Vantagem *torna você muito mais* resistente aos efeitos de qualquer magia — exceto dano. Sempre que uma magia exige um teste de Resistência para ignorar seu efeito (como Cegueira, Paralisia, Silêncio e outras), você recebe um bônus de +3 nesse teste. Contudo, mesmo que com isso sua Resistência chegue a 6 ou mais, um resultado 6 no teste será sempre uma falha.

Esta Vantagem não tem nenhum efeito contra dano, a menos que esse dano possa ser evitado (ou reduzido) com um teste de Resistência. Para se proteger contra dano mágico, veja Armadura Extra.

Resistência à Magia não funciona contra veneno, doenças ou ataques especiais de certas criaturas (como o sopro de um dragão ou o olhar petrificante de uma medusa); funciona APENAS com magias e efeitos realizados com Focus.

Magias de cura ainda funcionam de forma normal com você. Anões, halflings e algumas outras raças possuem naturalmente esta Vantagem.

## Riqueza (3 pontos)

É como Patrono, mas melhor, porque você não precisa seguir ordens de ninguém. Dinheiro não é problema para você: pode pagar viagens, contratar equipes e comprar qualquer equipamento normal, não-mágico. Contudo, Riqueza *nunca pode ser usada para comprar* nada que represente uma Vantagem, ou para livrar-se de uma Desvantagem.

## Sentidos Especiais (1-2 pontos)

Você tem sentidos muito mais aguçados que os humanos normais. Ao custo de 1 ponto você pode escolher, na lista abaixo, três Sentidos Especiais. Por 2 pontos você pode possuir todos eles:

**Audição Aguçada:** você pode ouvir sons muito baixos ou muito distantes.

**Faro Aguçado:** você tem sensores químicos capazes de farejar tão bem quanto um perdigueiro.

**Infravisão:** você pode ver o calor das coisas. Pode encontrar facilmente criaturas de sangue quente (seres humanos e muitos animais). *Você também pode enxergar no escuro*, mas apenas quando não há fontes de calor intenso por perto (chamas, grandes motores, disparos de armas de fogo...).

**Radar:** você ver na escuridão total e também perceber tudo à sua volta, formas e objetos (mas não cores), mesmo de costas ou de olhos vendados.

**Ver o Invisível:** você pode ver coisas invisíveis. A Vantagem e a magia Invisibilidade são *inúteis contra você*. **Atenção:** Radar, Infravisão e outros Sentidos Especiais NÃO servem para ver coisas invisíveis.

**Visão Aguçada:** você é equipado com visão microscópica (para ver coisas minúsculas) e telescópica (para ver a grandes distâncias).

**Visão de Raios-X:** você pode ver através de portas e *paredes, exceto aquelas feitas* de chumbo, ou outros materiais muito densos ou mágicos.

Algumas criaturas têm Sentidos Especiais sem possuir necessariamente a Vantagem, *nem gastar pontos*. Por exemplo, um anão tem Infravisão, mas não tem outros dois sentidos como se tivesse gasto 1 ponto na Vantagem.

## Separação (2 pontos)

Em situações de combate você pode gastar PMs e invocar vários "clones", *cópias exatas de si* mesmo. Essas cópias compartilham todas as suas Características, Vantagens e Desvantagens.

Para cada cópia criada, você deve gastar 4 PMs. Cada *cópia* (mas não você) sofre um redutor de −1 em suas Características (afetando também seus PVs e PMs) e Focus. Este redutor não é cumulativo: duas cópias terão, ambas, um redutor de −1 em Características e Focus. *O número máximo* de cópias que um personagem pode ter é sempre igual à sua Resistência.

As cópias terão a mesma quantidade de PVs e PMs que *você tem no momento* (ou até o limite de sua Resistência, aquele que for menor). Note que esse cálculo é feito DEPOIS que você gastou PMs para criar as cópias.

Em aparência, as cópias são exatamente iguais ao original: não há como saber quem é quem. Mas se qualquer das cópias chegar Perto da Morte, a *0 PVs ou então morrer*, todas as outras desaparecem.

### Telepatia (2 pontos)

Você tem o poder de ler a mente de outras pessoas e saber o que estão pensando. Quando tenta ler a mente de alguém contra a sua vontade, a vítima tem direito a um teste de Resistência para evitar o efeito: se o alvo teve sucesso, você falhou — e só pode fazer outra tentativa contra aquele alvo após 24 horas. Você só pode ler a mente de alguém que consiga ver.

Usar Telepatia quando você está calmo e concentrado não gasta PMs. Em situações de combate, no entanto, precisa gastar 1 PM para cada utilização. Telepatia pode ser usada em combate para descobrir uma das Características de um adversário, à escolha do jogador (F, H, R, A, PdF, PVs ou PMs atuais). Cada uso conta como uma ação (ou seja, o personagem não pode fazer mais nada durante aquela rodada). O alvo tem direito a um teste de Resistência para negar o efeito.

Magias que usem Telepatia podem ser usadas em combate sem qualquer custo extra em PMs. Quaisquer bônus ou penalidades em testes de Resistência contra magia também valem para Telepatia.

### Teleporte (2 pontos)

Você é capaz de desaparecer de um lugar e reaparecer em outro. Teleportar-se para lugares que estejam à vista não exige nenhum teste. Para lugares que não possa ver (do outro lado de uma parede, por exemplo), faça um teste de Habilidade: se falhar, nada acontece; se tiver sucesso, você desaparece de onde estava e reaparece onde quiser. Você não pode levar outras pessoas ou objetos consigo.

A distância máxima que você pode atingir é igual a dez vezes sua Habilidade, em metros. Assim, se você tem Habilidade 2, pode se teleportar a até 20 metros. Teleporte concede um bônus de +2 em testes de Esquiva (não cumulativo com Aceleração).

### Tiro Carregável (2 pontos)

Você tem a capacidade de concentrar energia para um tiro muito mais poderoso que o normal — seja acumulando carga em sua arma de raios, seja concentrando mais energia chi nas mãos, seja fazendo mais pontaria com sua adaga ou arco.

Usar esse tiro exige que o você gaste 2 PMs e também um turno inteiro se concentrando. No turno seguinte, faça seu ataque normal, mas com PdF dobrado. Exemplo: um personagem com H2, PdF4 emprega um turno concentrando energia e, no turno seguinte, faz seu disparo. Sua Força de Ataque será 2+(4x2), total FA 10.

### Tiro Múltiplo (2 pontos)

Você pode fazer mais ataques com PdF em uma única rodada. Cada disparo (incluindo o primeiro) consome 2 PMs. Assim, atacar quatro vezes na mesma rodada consome 8 PMs, por exemplo. O número máximo de ataques que você pode fazer por rodada é igual à sua Habilidade.

A Força de Ataque de cada golpe conta separadamente para vencer a Força de Defesa do inimigo. Você não pode somar a FA de seus vários ataques.

O Tiro Múltiplo pode ser baseado apenas em Poder de Fogo, nunca em Força.

### Toque de Energia (1 ponto)

Você pode transmitir pela própria pele uma poderosa carga de energia, capaz de gerar uma Força de Ataque igual à sua Armadura: um personagem com Armadura 3 terá FA3+1d. Habilidade não é incluída.

A carga atinge quaisquer criaturas que estejam à distância de combate corporal, mesmo que não estejam tocando diretamente o personagem. Estas qualidades tornam Toque de Energia ótimo para se proteger contra um grande número de atacantes. Cada utilização consome 4 PMs.

Esta Vantagem substitui a antiga Eletricidade, com a diferença de que pode provocar dano de qualquer tipo: elétrico, calor/fogo, frio/gelo, corte (talvez por lâminas que saem de sua armadura), perfuração (lanças)... o que você puder pensar. Para mais detalhes, veja Tipos de Dano.

### Torcida (1 ponto)

Você tem fãs, e eles inspiram suas lutas! Um grupo de admiradores acompanha você, e torce por seu sucesso. Às vezes esse fã-clube pode ser um verdadeiro estorvo, tirando seu sossego e seguindo você por toda a parte. Mas, em combates, eles são preciosos.

Entre outras coisas, o maior benefício de uma Torcida é que ela aumenta seu moral. Durante uma luta, quando uma torcida está vibrando por você e vaiando o oponente, você ganha H+1 e impõe H–1 ao oponente.

Você recebe esses benefícios sempre que houver uma torcida presente — não necessariamente a SUA torcida, mas qualquer público que seja a seu favor (ou contra o oponente, tanto faz). Claro que nem sempre haverá espectadores para torcer por você!

# LISTA DE DESVANTAGENS

## Ambiente Especial (–1 ponto)

Você é dependente de *seu ambiente de origem*, seja a água, clima ártico ou outro terreno que não existe em abundância no local da campanha.

Você pode ficar afastado de seu ambiente durante um número de dias igual à sua Resistência; quando esse prazo *se esgota, você começa a perder* 1 ponto de Força e 1 ponto de Resistência por dia (com isso seus Pontos de Vida e de Magia também vão cair!). Você ficará fraco, mas não morrerá — um personagem ainda *pode continuar vivo com F0, R0* e apenas 1 PV. Para evitar isso ou restaurar sua Força e Resistência perdidas, você deve permanecer pelo menos 24 horas em seu ambiente natural.

## Assombrado (–2 pontos)

Existe algum tipo de assombração, fantasma ou aparição dedicado a atormentar você. Pode ser alguém que você matou, ou alguém afirmando ser a única pessoa que pode ajudá-lo. Ninguém mais pode ver esse fantasma além de você. Ele só deixa você em paz quando está satisfeito ou cansado.

Sempre que você entra em combate, o Mestre joga um dado: um resultado 4, 5 ou 6 significa que o fantasma apareceu para assombrá-lo, e você *vai sofrer um redutor de* –1 em TODAS as suas Características até que ele vá embora. A critério do Mestre, esse fantasma também pode aparecer para incomodá-lo em outras ocasiões.

## Bateria (–1 ponto)

Você tem uma reserva de energia que lhe permite viver, mas essa reserva só funciona durante um certo limite de tempo: 12 horas para cada ponto de Resistência (um personagem com R2 pode ficar ativo durante 24 horas, por exemplo). Quando esse limite se esgota, você deve cessar suas atividades durante 1d horas, até que sua bateria esteja recarregada. A recarga só é possível com repouso absoluto.

Esta Desvantagem só pode ser possuída por Máquinas e Construtos (veja em Vantagens e Desvantagens Únicas, e Máquinas e Veículos).

## Código de Honra (–1 ponto cada)

Você segue um código rígido que o impede totalmente *de fazer (ou deixar de fazer)* alguma coisa. São como as Diretrizes de Robocop ou as Leis da Robótica de Isaac Asimov. Você nunca pode desobedecê-las, mesmo que sua vida dependa disso.

**1ª Lei de Asimov:** jamais causar mal a um ser humano (APENAS seres humanos!) ou, por omissão, permitir que um ser humano sofra qualquer mal.

**2ª Lei de Asimov:** SEMPRE obedecer ordens de seres *humanos, exceto quando essas ordens* violam qualquer outro Código que você possua.

**Código de Área:** nunca lutar em áreas urbanas ou rurais/selvagens (escolha uma das duas).

**Código do Caçador:** nunca matar (combater ou capturar, quando necessário, mas *nunca matar) filhotes ou* fêmeas grávidas de qualquer espécie. Nunca abandonar uma caça abatida. Sempre escolher como oponente a criatura mais perigosa que esteja à vista.

**Código dos Cavalheiros:** nunca atacar uma mulher (ou *fêmea de qualquer espécie), nem mesmo* quando atacado, e nem permitir que seus companheiros o façam. Sempre atender um pedido de ajuda de uma mulher.

**Código de Combate:** nunca usar Vantagens ou armas superiores às do oponente, nem atacar oponentes caídos ou *em desvantagem numérica.*

**Código da Derrota:** nunca se permitir ser capturado com vida e nunca aceitar a derrota. Caso seja reduzido a 0 Pontos de Vida (apenas em situações de combate honrado, um contra um) ou capturado (em qualquer situação), você DEVE tirar a própria vida.

**Código dos Heróis:** sempre cumprir sua palavra, sempre proteger qualquer pessoa ou criatura mais fraca que você, e jamais recusar um pedido de ajuda.

**Código da Honestidade:** nunca roubar, trapacear, *mentir ou desobedecer as* leis locais, nem permitir que seus companheiros o façam.

Você pode coletar vários itens e criar um grande Código de Honra, que conta como uma única Desvantagem. Então, se quiser seguir até quatro leis, você terá um único Código de Honra no valor total de –4 pontos (e também será alguém muuuito honrado e bonzinho...).

## Curto-Circuito (–2 pontos)

Esta é simplesmente uma versão tecnológica de Assombrado: em situações extremas (combates, momentos de tensão...), você pode sofrer um curto. Sempre que entra em combate, jogue um dado: um resultado 4, 5 ou 6 significa *que o defeito se manifestou, e você* vai sofrer um redutor de –1 em TODAS as suas Características até que o combate ou situação termine.

## Dependência (–2 pontos)

*Você depende de* alguma coisa rara, proibida ou desumana para continuar existindo — sendo quase sempre alguma coisa que envolve a morte de outros seres humanos ou outro tipo de crime grave.

Essa Dependência pode ser agradável ou não, mas você DEVE satisfazê-la todos os dias. Se não o fizer, vai sofrer um redutor cumulativo de –1 em Resistência (o que também vai reduzir seus PVs e PMs) por dia. Caso sua Resistência chegue a *0, você terá apenas 1 PV e mais um dia de vida: se não* alimentar sua Dependência, morrerá. Quando satisfaz a Dependência, sua Resistência retorna imediatamente ao normal.

Esta Desvantagem é mais apropriada para vilões NPCs, não personagens jogadores.

## Devoção (–2 pontos)

Você é devotado a um dever sagrado, uma grande missão ou uma profunda obsessão. Sua vida é dedicada a cumprir esse dever, e nada mais importa. Um personagem com uma Devoção raramente se desvia de seu grande objetivo — e, quando o faz, não consegue se empenhar na tarefa: sempre que está envolvido em qualquer coisa que não tenha ligação direta com sua Devoção, você sofre um redutor de –1 em TODAS as suas Características.

Você NÃO pode possuir uma Devoção que seria usada em TODAS as situações de combate, como "derrotar todos os meus oponentes" ou "lutar sempre para provar minha força".

## Fetiche (–1 ponto)

Você não pode fazer mágica sem um objeto especial que usa para canalizar seu poder. Esse objeto costuma ser uma varinha ou cajado para os magos, um amuleto sagrado para clérigos e paladinos, um instrumento musical para bardos, ou qualquer outro objeto. Se perder, deixar cair ou ficar sem esse objeto por algum motivo, você não vai poder usar mágica até recuperá-lo ou conseguir outro igual.

Sempre que você sofre dano superior a 1 ponto, faça um teste de Habilidade: uma falha quer dizer que você deixa cair seu objeto mágico, e vai gastar um turno para recuperá-lo.

O fetiche não é um objeto raro: se perdê-lo você pode encontrar, comprar ou até improvisar outro facilmente. No caso de um fetiche quebrado ou improvisado (por exemplo, um galho de árvore para substituir uma varinha), você sofre um redutor temporário de –1 em todos os seus Focus.

Personagens que não usam magia não podem ter esta Desvantagem.

## Fúria (–1 ponto)

Sempre que você sofre qualquer dano ou fica irritado por qualquer motivo (a critério do Mestre), deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, entra em um tipo de frenesi de batalha e ataca imediatamente o alvo de sua irritação.

Durante a fúria você luta melhor (Habilidade +1 e FA final +1) e não sente medo, mas também não pensa claramente: jamais pode se esquivar, usar magia, ou qualquer Vantagem que use PMs ou conceda benefícios em combate.

A fúria só termina quando você ou seu oponente são derrotados, ou caso o oponente consiga fugir. Quando tudo acaba, o personagem que estava em Fúria fica imediatamente esgotado, sofrendo um redutor temporário de –1 em todas as suas Características durante uma hora. Se ele entrar em Fúria outra vez nesse período, os redutores são cumulativos.

## Inculto (–1 ponto)

Alguns aventureiros podem ter grande poder de combate, mas são pouco espertos. Outros não são exatamente incultos — apenas nativos de outra cultura, e não conhecem bem a linguagem ou costumes locais.

Um personagem com esta Desvantagem não sabe ler, ou tem muita dificuldade em fazê-lo, e também não consegue se comunicar com outras pessoas. Mas se você tem um Mestre, Patrono, Parceiro, Aliado, Protegido Indefeso ou outro personagem representado por uma Vantagem ou Desvantagem, ele será capaz de entender você.

## Inimigo (–1 ou –2 pontos cada)

É o contrário de Aliado. Você tem um inimigo que está sempre tentando derrotar ou acabar com você. Esse inimigo é um NPC, controlado pelo Mestre, e você nunca sabe quando ele vai aparecer.

Um Inimigo mediano, de poder similar ao seu (feito com a mesma quantidade de pontos), é uma Desvantagem de –1 ponto. O inimigo desse tipo mais clássico é o "gêmeo

maligno", uma cópia exata do seu personagem. Por –2 pontos você pode ter um inimigo muito mais poderoso que você (feito com muito mais pontos!). Inimigos podem ser escolhidos ou sugeridos pelo jogador, mas serão sempre construídos (ou modificados) pelo Mestre.

Caso um Inimigo seja destruído para sempre, ele pode ser substituído por outro mais poderoso. O personagem não recebe pontos extras por isso.

## Insano (0 a –3 pontos)

Você é louco. Após dois minutos de conversa, ninguém com um pingo de inteligência acredita ou confia em você. Apenas seu Aliado, Mestre, Patrono ou Parceiro, se você tem algum.

Existem muitas formas de insanidade. Algumas um pouco mais graves, de forma que representam uma Desvantagem maior (–2 ou –3 pontos). Outras, mais suaves, não pagam nada (0 pontos), mas podem ser adquiridas em campanha, como efeito de alguma magia, maldição ou ataque especial de criaturas.

Todas as formas de insanidade podem ser vencidas temporariamente com um teste de Resistência –3 (ou apenas um teste normal, caso isso apareça na descrição de cada insanidade), mas o teste só deve autorizar esses testes em situações extremas.

Lembre-se também que, em todas estas variantes, o efeito normal de Insano (ninguém confia em você) continua valendo; mesmo que seu problema não seja evidente, você ainda fala e se comporta de forma estranha e suspeita.

Note que algumas formas de Insano são idênticas a certas Desvantagens já existentes, como Fúria, Devoção, Assombrado e outras. Novamente, isso acontece porque tais problemas mentais podem ser ganhos em campanha.

***Insano • Cleptomaníaco (–1 ponto):*** você rouba coisas de que não precisa, não por seu valor, apenas por serem interessantes. Sempre que surgir a chance de roubar algo, deve ser bem-sucedido em um teste de R para evitar. Um cleptomaníaco nunca devolve para os donos o produto de seus roubos, e lutará para evitar que isso aconteça.

**Insano • Compulsivo (–1 ponto):** existe alguma coisa que você precisa fazer constantemente, pelo menos uma vez por hora; tomar banho, lavar roupa, comer lasanha, tocar harpa, roer as unhas, ler quadrinhos... alguma coisa que consome pelo menos 1d minutos de cada vez. Se ficar mais de uma hora sem fazer essa coisa, deve fazer um teste de R por turno. Se falhar, você vai deixar tudo que estiver fazendo (inclusive lutar!) para satisfazer sua compulsão. (Ahn, sim; você NÃO PODE ter como compulsão alguma coisa que possa ser feita enquanto se luta!)

**Insano • Demente (–1 ponto):** sua inteligência e capacidade de aprendizado são reduzidas. Em regras, isto é o mesmo que ser Inculto: você não sabe ler ou escrever, nem se comunicar com outras pessoas (exceto um Mestre, Patrono, Parceiro ou Aliado).

**Insano • Depressivo (–2 pontos):** você pode perder subitamente a motivação de viver, o que costuma ser perigoso quando acontece em combate! Em termos de regras isto é o mesmo que Assombrado (um resultado 4, 5 ou 6 antes de um combate significa um redutor temporário de –1 em todas as suas Características).

**Insano • Dupla Personalidade (0 pontos):** isto é parecido com Forma Alternativa: você tem um outro personagem feito com a mesma quantidade de pontos, mas com outras Características, Vantagens, Desvantagens, Perícias, Focus e magias conhecidas. Sim, esta Dupla Personalidade é mesmo meio exagerada — porque sua própria aparência e

poderes também mudam!

A mudança, claro, não está sob seu controle. A cada hora, ou em qualquer situação de perigo, o Mestre rola um dado; um resultado 4, 5 ou 6 indica que você mudou para sua outra personalidade. Uma personalidade não se lembra do que a outra fez. Na verdade, às vezes você nem acredita que tem esse problema!

**Insano • Distraído (0 pontos):** você tem grande dificuldade para se concentrar em alguma coisa na qual não está interessado (ou seja, qualquer coisa que não esteja ligada a uma Devoção, Dependência, Código de Honra...). Você sofre um redutor extra de –1 (cumulativo com quaisquer outros) em qualquer teste envolvendo algo que você não deseja muito fazer.

**Insano • Fantasia (–1):** você acredita ser alguém ou alguma coisa que não é, ou acha que pode fazer alguma coisa de que não é capaz. (Eu sou um mago! Eu tenho tentáculos! Eu posso voar! Eu sou o Mestre Arsenal!) Você fala de si mesmo o tempo todo para anunciar sua fantasia para todos à volta.

**Insano • Fobia (–1 a –3 pontos):** você tem medo terrível de alguma coisa. Sempre que é exposto a essa coisa, deve fazer um teste de R. Se falhar, fica apavorado e tenta fugir de qualquer maneira, em velocidade máxima (o mesmo efeito da magia Pânico).

O valor da Fobia depende daquilo que você teme: –1 ponto para uma coisa incomum, que você encontra em pelo menos 25% do tempo (lugares altos, estrangeiros, insetos, água, sangue, pessoas mortas...); –2 pontos para uma coisa comum, que você encontra 50% do tempo (escuridão, lugares fechados, animais...); e –3 pontos para algo que você encontra quase o tempo todo (pessoas, veículos, lugares abertos, barulhos altos, vento, aparelhos eletrônicos, música...)

**Insano • Furioso (–1 ponto):** exatamente igual à Fúria; se você sofre qualquer dano ou fica irritado e falha em um teste de Resistência, ataca imediatamente o alvo de sua irritação. Todos os outros efeitos são idênticos à Desvantagem.

**Insano • Histérico (–2 pontos):** você pode começar a rir ou chorar sem controle e sem motivo. Como acontece com Depressão, em termos de regras isto é o mesmo que Assombrado.

**Insano • Homicida (–2 pontos):** precisa matar um ser humano (ou semi-humano) a cada 1d dias. Se não cometer um assassinato quando o prazo se esgotar, deve fazer um teste de Resistência por hora; uma falha significa que vai tentar atacar e matar a primeira pessoa que encontrar. (Precisa dizer que NÃO é recomendada para personagens jogadores?)

**Insano • Megalomaníaco (–1 ponto):** você acredita ser invencível, imortal, alguém destinado a realizar um grande objetivo — e ninguém jamais conseguirá detê-lo! Você com freqüência ignora perigos que poderiam matá-lo. Nunca recusa um desafio, nunca se rende, nunca foge e sempre luta até à morte.

**Insano • Mentiroso (–1 ponto):** você nunca diz a verdade sobre coisa alguma, mesmo quando quer. Com um teste de Resistência você pode vencer momentaneamente sua insanidade e dizer algo verdadeiro para seus amigos. (Seria interessante o Mestre fazer esse teste em segredo, para que os jogadores não sabiam se podem confiar no colega...)

**Insano • Obsessivo (–2 pontos):** exatamente igual à Devoção; você é obcecado em realizar um grande objetivo, e sofre redutor de –1 em todas as suas Características quando faz qualquer coisa que não esteja diretamente ligada a ele.

**Insano • Paranóico (–1 ponto):** você não confia em NINGUÉM — nem mesmo em seus amigos. Nunca pede e nem aceita nenhuma ajuda (não, nem mesmo aquela magia ou poçãozinha de cura...). Não consegue descansar ou dormir direito: mesmo que esteja em uma estalagem ou outro lugar confortável, você recupera PVs e PMs como se estivesse em lugar inadequado (ou seja, só recupera um valor igual à sua Resistência).

**Insano • Sonâmbulo (0 pontos):** cada vez que dormir, role um dado: um resultado 4, 5 ou 6 indica que você começa a andar enquanto dorme. Você não pode lutar, mas acorda se sofrer qualquer dano.

**Insano • Suicida (0 pontos):** você não dá valor à própria vida. Embora não tenha coragem para se matar, sempre procura oportunidades de morrer — desafiando inimigos poderosos, correndo riscos desnecessários, fazendo coisas de forma impensada. Você PODE ser Suicida e Imortal (o problema é que não vai ganhar muitos Pontos de Experiência, uma vez que não recebe nenhum ponto em aventuras durante as quais tenha morrido).

## Interferência (–1 ponto)

Você emite continuamente um campo de interferência que prejudica o funcionamento de certos aparelhos.

Nenhuma mensagem de rádio pode ser enviada ou recebida nas redondezas (10m para cada Ponto de Vida que o personagem possui no momento), sendo assim impossível entrar em contato com um Aliado, Mestre ou Patrono. Adaptador, Memória Expandida e Sentidos Especiais não funcionam dentro da área, e a Desvantagem Curto-Circuito de qualquer personagem estará SEMPRE ativada. Perceba que, às vezes, a Interferência pode ser usada como VANTAGEM (afinal, ela também funciona contra inimigos...).

Esta Desvantagem só pode ser possuída por Máquinas e Construtos (veja em Vantagens e Desvantagens Únicas, e Máquinas e Veículos).

## Má Fama (–1 ponto)

Você é famoso entre aventureiros, heróis e vilões, mas de uma forma que não gostaria. Talvez você tenha fracassado em alguma missão importante, foi derrotado ou humilhado publicamente, é um ex-criminoso tentando se regenerar, pertence a uma raça detestada... por algum motivo, ninguém acredita ou confia em você, seja de forma merecida ou não.

Você está sempre sob suspeita. Será mais difícil fazer com que confiem em você, e sua presença em um grupo vai tornar todos os outros suspeitos também. Caso seja cons-

tatado algum perigo, muito provavelmente você será perseguido mesmo que seja inocente.

## Maldição (–1 ou –2 pontos)

Você foi alvo de uma maldição que o perturba todos os dias. Nada que você possa fazer vai acabar com essa sina: sempre ela voltará de alguma maneira. A natureza e efeito exatos da Maldição serão decididos pelo Mestre.

Por –1 ponto essa Maldição será "suave", mais irritante ou constrangedora que qualquer outra coisa. Ela nunca provoca nenhum redutor em seus testes. Por exemplo, pode ser que você se transforme em mulher quando molhado com água fria, e depois volte ao normal quando molhado com água quente. Isso seria uma Maldição suave.

Por –2 pontos a Maldição será realmente grave, algo que chega a colocar sua vida em risco. Se você se transforma em gatinho, porquinho ou pato quando é molhado com água fria (e com 0 em todas as Características, menos uma, enquanto está nessa forma...), isso seria muito mais sério!

*Uma Maldição pode ser removida com a magia* Cura de Maldição, lançada por um clérigo poderoso o bastante. No entanto, é quase certo que ele vai exigir algum tipo de compensação por esse grande serviço — seja em dinheiro, seja na forma de uma missão.

## Modelo Especial (–1 ponto)

Por algum motivo, seu corpo é diferente de um corpo humano normal: muito maior, menor, com membros nos lugares errados... diferente do padrão humanóide normal. Por esse motivo, você não pode usar máquinas e veículos projetados para humanos — apenas aqueles que tenham sido construídos especialmente para você.

O inverso também é válido: máquinas feitas para você não servem para outros personagens. Pertences pessoais que tenham sido escolhidos durante a criação do personagem são, automaticamente, feitos para você.

## Monstruoso (–1 ponto)

*Por algum motivo sua aparência é repulsiva e assustadora.* Você não pode sair pelas ruas como gente normal; as *pessoas ficarão assustadas ou furiosas.*

O motivo exato daquilo que torna você monstruoso pode variar. Qualquer coisa que possa ser facilmente disfarçada com roupas (olhos vermelhos, orelhas pontudas, uma cauda fina...) NÃO conta como Monstruosa. Se você tem algum poder natural para disfarçar seu verdadeiro aspecto, isso também não é considerado Monstruoso.

Por motivos óbvios, ninguém pode ser Monstruoso e ter uma Aparência Inofensiva ao mesmo tempo!

## Munição Limitada (–1 ponto)

Normalmente um personagem com Poder de Fogo *tem munição ilimitada, mas não neste caso.* Com esta Desvantagem sua arma tem um número de tiros limitado, igual a cinco vezes seu Poder de Fogo (com PdF4 você tem 20 tiros, por exemplo). Esta é toda a munição que você consegue carregar consigo: quando esgotada, você precisa comprar ou fabricar mais.

Em cenários mais realistas ou primitivos, a critério do Mestre, TODOS os personagens jogadores possuem automaticamente esta Desvantagem, sem ganhar pontos por ela. Veja no capítulo Combate.

## Ponto Fraco (–1 ponto)

Você ou sua técnica de luta têm algum tipo de fraqueza. Um oponente que conheça seu ponto fraco ganha um bônus de H+1 quando luta com você. Alguém só pode descobrir seu ponto fraco se observar uma luta sua pelo menos uma vez.

Você pode tentar descobrir o Ponto Fraco de um lutador quando o observa em ação. Faça um teste de Habilidade enquanto assiste à luta: se tiver sucesso, e se ele tiver um ponto fraco, você o descobrirá — e terá um bônus de H+1 quando lutar com ele.

Se você tem Boa Fama ou Má Fama, então seu Ponto Fraco será automaticamente conhecido por praticamente TODOS os heróis e vilões!

## Protegido Indefeso
### (–1 ponto cada)

Existe alguém que você precisa proteger de qualquer maneira. Essa pessoa será sempre visada pelos vilões, e você precisa protegê-la com a própria vida. Ter um Protegido é arriscado, pois os vilões podem tentar usá-lo como chantagem para vencer você!

Sua concentração nas lutas será prejudicada caso seu Protegido esteja em perigo, prisioneiro ou muito ferido: nessas situações você sofre um redutor de H–1, até que ele

esteja são e salvo outra vez. Se o Protegido morrer ou desaparecer para sempre, você perde um ponto de Habilidade PERMANENTEMENTE.

Se quiser você pode ter mais de um Protegido, mas isso aumenta seus riscos. Caso dois ou mais Protegidos estejam em perigo ao mesmo tempo, seus redutores serão acumulados (dois Protegidos em perigo, por exemplo, impõem um redutor de H–2).

## Restrição de Magia

### (–1 a –3 pontos)

Alguém com esta Desvantagem não pode usar magia em certas condições. Pode ser uma condição incomum (–1 ponto), comum (–2 pontos) ou muito comum (–3 pontos).

Os jogadores só podem escolher sua Restrição com aprovação do Mestre. Seguem alguns exemplos:

**Incomum (–1 ponto):** esta condição não acontece todo dia, mas você vai enfrentá-la em pelo menos 25% do tempo. Digamos, sua mágica não funciona quando você estiver molhado; durante uma das fases da lua; durante uma das estações do ano; contra mamíferos, répteis, goblinóides, mortos-vivos ou outra grande família de criaturas; sobre você mesmo...

**Comum (–2 pontos):** você vai enfrentar esta condição quase todos os dias, ou em pelo menos 50% do tempo. Sua mágica não funciona à noite ou à luz do dia; contra todos os animais, todos os monstros (incluindo mortos-vivos) ou todos os humanóides.

**Muito Comum (–3 pontos):** esta condição acontece quase o tempo todo, e muito raramente você vai ter qualquer chance de usar magia. Por exemplo, sua mágica não funciona se alguém estiver olhando (incluindo inimigos!); não funciona contra nenhuma criatura viva, ou contra nenhum objeto inanimado.

Em alguns casos (como estações do ano ou fases da lua) o Mestre pode rolar os dados para saber a possibilidade do evento acontecer, ou apenas decidir em segredo. Para ter esta Desvantagem, um personagem deve ter pelo menos 3 pontos em Focus.

## Vulnerabilidade

### (–1 a –3 pontos cada)

Você é mais vulnerável a um certo tipo de dano. Quando recebe um ataque ao qual é vulnerável, sua Armadura é reduzida à metade (arredonde para baixo) para calcular sua Força de Defesa: o ataque ignora quase toda a sua proteção e frita seus Pontos de Vida!

**Exemplo:** você tem Habilidade 2, Armadura 5 e Vulnerabilidade a Luz. Se for atingido por um raio laser, sua Força de Defesa será 2+(5/2), total FD 4.

O custo desta Desvantagem depende daquilo a que você é vulnerável:

**Qualquer ataque com Poder de Fogo (–3 pontos)**

**Qualquer ataque com Força (–2 pontos)**

**Magia e Armas Mágicas (–2 pontos; apenas se o Mestre permitir magia na aventura)**

**Corte; Perfuração; Contusão; Explosão; Calor/Fogo; Frio/Gelo; Luz; Eletricidade; Vento/Som; Químico (Água, Ácido, Venenos...) (–1 ponto cada)**

Vulnerabilidade não vale apenas contra ataques de outros personagens: se você é vulnerável a Calor/Fogo, então QUALQUER calor ou fogo terá maior chance de feri-lo: incêndios, vapor escaldante, água fervente, lava... veja mais detalhes no capítulo Tipos de Dano.

# Vantagens e Desvantagens Únicas

# Vantagens e Desvantagens Únicas

**Todas as Vantagens e Desvantagens apresentadas a seguir são únicas: cada personagem pode possuir apenas uma delas.**

Muitas vezes elas indicam exatamente aquilo que o personagem é — um anão, elfo, goblin, paladino —, sendo esta a razão de serem únicas: ninguém pode ser um anão-goblin, ou um centauro paladino, ou um elfo com membros extras. Uma Vantagem ou Desvantagem única é muito útil para escolher o conceito do personagem.

Contudo, em certos casos, é permitido combinar Vantagens e Desvantagens únicas. Um Paladino, por exemplo, pode ser Anão, Meio-Elfo ou Meio-Orc. E um Construto pode ter Membros Elásticos e Membros Extras. Essas exceções são indicadas em cada caso.

Quase todas as Vantagens e Desvantagens Únicas trazem consigo um "pacote" de outras Vantagens e Desvantagens — Anões, por exemplo, têm Resistência a Magia. Você não precisa pagar por elas, nem ganhará pontos por elas, pois já estão incluídas no custo total. Você não pode trocá-las ou, no caso de Desvantagens, pagar pontos para se livrar delas. Mas há algumas exceções: um Zumbi, por exemplo, pode pagar para não ser Monstruoso ou Inculto.

Um personagem com Forma Alternativa pode ter uma Vantagem ou Desvantagem Única para cada forma, mas os problemas de todas elas se acumulam em qualquer forma que ele tiver no momento. Então, se uma de suas Formas é um Construto, você não vai poder recuperar Pontos de Vida com descanso mesmo mudando para outra forma.

## Anão (2 pontos)

Anões são uma raça típica em mundos de fantasia medieval, mas também podem ser encontrados em alguns cenários modernos e futuristas. Não ultrapassam 1,20m de altura, mas são mais robustos que os humanos e podem usar qualquer arma, equipamento ou veículo projetado para eles.

*Seres subterrâneos por natureza, todos os* Anões possuem Infravisão (de Sentidos Especiais) e Resistência à Magia. Além disso, eles também recebem +1 em todos os outros testes de Resistência, como os Paladinos (para os anões paladinos, esse bônus é cumulativo). Isso não aumenta seus Pontos de Vida ou de Magia além do normal para sua Resistência verdadeira.

Os Anões têm três tipos de inimigos tradicionais: orcs (incluindo meio-orcs), goblinóides (goblins, hobgoblins, bugbears) e trolls (de todos os tipos). Em algum momento da vida cada Anão aprende a odiar e enfrentar um destes três inimigos, recebendo um bônus de +1 em Habilidade sempre que luta contra eles.

## Anfíbio (0 pontos)

Você pertence a uma das numerosas raças submarinas que existem em mundos de fantasia: tritões, sereias, nereidas, elfos-do-mar e tantas outras. A escolha exata é sua, mas todas elas têm as seguintes características em comum...

Anfíbios podem respirar e se mover na água com velocidade normal. Também possuem Radar (de Sentidos Especiais), mas apenas embaixo d'água. Embora possam viver e agir fora d'água (sereias e outras raças com cauda de peixe podem criar magicamente pernas normais quando estão em terra), eles dependem da água para viver e são sensíveis ao calor: todos têm as Desvantagens Ambiente Especial: água e Vulnerabilidade: Calor/Fogo.

## Centauro (2 pontos)

*"Centauro" é um nome genérico para qualquer criatura* "táurica", que tenha um torso humano ligado a um corpo com quatro, seis ou mais patas. Centauros típicos são meio humanos, meio cavalos — mas também existem raças de meio-leões, meio-lagartos, meio-aranhas, meio-escorpiões... por esse motivo, eles não podem usar roupas, armas, veículos ou equipamentos feitos para humanos (como se tivessem a Desvantagem Modelo Especial).

Em combate, Centauros podem desistir de seu ataque normal para fazer com as patas dianteiras (cascos, garras...) dois ataques por rodada. O dano desses ataques é baseado em Força, mas sua FA será sempre igual a F+1d, não incluindo a Habilidade do personagem. Não é possível aumentar esse dano através de nenhuma Vantagem ou manobra.

Centauros recebem um bônus de +1 em todos os seus testes de Força que envolvem a metade inferior do corpo. Esse bônus é aplicado sempre que o centauro tenta empurrar, puxar, carregar peso ou coisas desse tipo.

Centauros recebem um *bônus de H+1 apenas para situações de corrida, fuga e perseguição (mas não esquivas).*

## Construto (0 pontos)

Você não nasceu; foi construído. Em mundos modernos, provavelmente será um robô ou andróide; em mundos medievais esta Vantagem diz que você é um golem, uma estátua feita com materiais raros e animada através de magia.

Construtos nunca precisam dormir, comer ou beber. São imunes a todos os venenos, doenças, magias que afetam a mente (ou seja, que tenham Telepatia como exigência) e quaisquer outras que só funcionem contra criaturas vivas.

Infelizmente, Construtos NUNCA recuperam Pontos de Vida — nem com descanso, nem através de cura, magia, poções ou itens mágicos. Eles podem ser consertados, mas apenas por alguém que possua a Perícia Máquinas: um teste bem-sucedido de Habilidade +1 restaura 1 PV em meia hora. Em caso de falha, uma nova tentativa vai consumir mais meia hora. A critério do Mestre, o conserto também pode levar 8 horas sem testes.

*Construtos podem usar e recuperar* Pontos de Magia de formas normais (com repouso ou itens). No entanto, eles não podem ser magos, clérigos ou usar magia. Também não podem ser ressuscitados, mas eles nunca morrem realmente: um construto que chegue a 0 PVs estará destruído, mas ainda pode ser consertado com a Perícia Máquinas. Um construto não recebe Pontos de Experiência em uma aventura durante a qual tenha morrido.

O suplemento **U.F.O.Team** oferece regras avançadas para Andróides, Ciborgues, Mechas e outros tipos diferentes de Construto.

## Elfo (2 pontos)

Elfos são uma raça antiga, normalmente encontrada em mundos de fantasia medieval. Eles são belos e galantes, têm orelhas pontiagudas e olhos amendoados. Alguns apresentam traços ainda mais exóticos, como cabelos de cores estranhas, patas de animal, ou mesmo caudas.

Em geral os elfos formam culturas avançadas, sofisticadas e pacíficas, com grande apreço pela natureza e afinidade com magia. Mas também podem ser temíveis guerreiros, especialmente quando protegem as florestas que tanto amam contra monstros e invasores.

Elfos são capazes de ver no escuro com perfeição, mas não na escuridão total: para isso deve existir uma iluminação mínima, por menor que seja.

Elfos recebem um bônus de H+1 (até um máximo de H5) e FA+1 quando usam espadas longas ou arcos, suas armas tradicionais. Isso significa que, para receber o bônus, devem personalizar seu dano como Força (corte) ou Poder de Fogo (perfuração); o jogador deve escolher apenas um deles. O dano personalizado significa que estão usando espadas ou arcos.

Elfos sempre fazem seus testes de Resistência com um redutor de –1. Isso não afeta sua Resistência verdadeira, nem tem efeito sobre seus Pontos de Vida ou de Magia.

Existe também a raça lendária dos elfos-do-céu, que descendem de uma antiga donzela élfica e um dragão. Estes raríssimos elfos têm asas, e podem voar (possuem Levitação). Para eles, o custo da Vantagem é 4 pontos. Exceto por estes detalhes, são iguais aos elfos comuns.

### Elfo Negro (3 pontos)

Os elfos negros são uma versão subterrânea, e geralmente maligna (embora isso nem sempre seja verdade), dos elfos comuns. Eles não existem em Arton como raça nativa, mas podem ser encontrados na maioria dos outros mundos mágicos.

Estes elfos têm pele negra, cabelos brancos e certa afinidade com aranhas e venenos. Suspeita-se que estas criaturas tenham grandes impérios secretos, mas esta hipótese ainda não foi totalmente confirmada. De qualquer forma, alguns deles decidem abandonar os hábitos nefastos de sua raça e viajar pelo mundo como aventureiros, enquanto os demais se tornam tipicamente vilões.

Elfos negros têm H+1 (até um máximo de H5), redutor de –1 em todos os testes de Resistência (sem afetar seus PVs ou PMs, como nos elfos normais), Sentidos Especiais (Infravisão), Resistência à Magia (que, levando em conta o redutor de R–1, oferece R+2 em testes para resistir a magias), Focus +1 em Luz e Trevas, Ponto Fraco (sofrem redutor de –1 em todas as Características e Focus à luz do dia), e Vulnerabilidade: Luz.

## Esqueleto (–2 ou –3 pontos)

Estes são o tipo mais fraco de Morto-Vivo, simples amontoados de ossos que andam e lutam. Eles não surgem naturalmente; costumam ser invocados por magos necromantes e clérigos (um ato considerado criminoso e maligno na maioria das culturas) para atuar como guardas.

Além das imunidades normais possuídas pelos Mortos-Vivos, Esqueletos têm Invulnerabilidade a Frio/Gelo e Arma-

dura Extra contra corte e perfuração (afinal, não têm carne que possa ser ferida). Por outro lado, são os únicos Mortos-Vivos que NUNCA podem recuperar Pontos de Vida, nem mesmo com descanso ou magia. Uma vez danificados, é para sempre — e uma vez destruídos, nunca podem ser restaurados. Isso faz deles uma escolha muito ruim como personagens jogadores, mas são bons como adversários.

Quase todos os Esqueletos são silenciosos, totalmente mudos; aqueles capazes de falar o fazem com uma voz estridente e arranhada (para esqueletos mudos a Desvantagem vale –3 pontos). Um Esqueleto nunca pode se fazer passar por um ser humano, mesmo disfarçado. Eles sofrem os efeitos de Monstruoso, e têm como Devoção seguir as ordens de seu invocador.

## Fada (4 pontos)

"Fada" é um nome genérico para muitas pequenas criaturas de natureza altamente mágica, muitas vezes ligadas à natureza ou a certos deuses. Elas podem ser conhecidas como pixies, sprites, dríades, sátiros, ninfas...

Embora a aparência das fadas possa variar imensamente, grande parte delas tem o aspecto de pequeninas jovens élficas, com asas de libélula ou borboleta, e olhos negros e brilhantes, feito olhos de inseto ou lagartixa. Muitas têm antenas. Outras ostentam um segundo par de braços — sendo estes parecidos com garras ou patas de inseto.

Fadas são de natureza curiosa e brincalhona. Comportam-se como crianças, mas podem atingir séculos de idade e esconder grande sabedoria. Nunca envelhecem. No entanto, quando morrem, não podem ser ressuscitadas por meios normais, pois seus corpos se transformam em poeira brilhante. Apenas uma magia de Desejo pode trazer uma delas de volta à vida.

Todas as Fadas possuem H+1 (até um máximo de H5), Aparência Inofensiva, Arcano e Levitação. Por seu tamanho diminuto e fragilidade contra magia, sofrem também os efeitos normais de Modelo Especial e Vulnerabilidade: Magia e Armas Mágicas. Fadas nunca podem comprar Resistência à Magia e, obviamente, não podem ser Monstruosas.

Embora sejam incomuns, existem Fadas de tamanho humano. Elas não sofrem os efeitos de Modelo Especial, mas também não recebem H+1. O custo da Vantagem permanece o mesmo para elas.

## Fantasma (4 pontos)

Ao contrário de Esqueletos e Zumbis, Fantasmas são Mortos-Vivos imateriais — espíritos descarnados. Eles não podem ser invocados; quando surgem, geralmente é porque algum motivo poderoso e particular impede que tenham o descanso eterno.

Obviamente, Fantasmas não têm um corpo físico. Sofrem dano APENAS por magia e armas mágicas. Eles podem levantar peso, atacar e realizar demais atos, mas não fazem isso usando seu corpo verdadeiro — e sim por força de vontade, mas usando seus atributos físicos normais.

Quando destruídos, Fantasmas ressurgem mais tarde

no local onde morreram. Um Fantasma nunca pode ser completamente destruído; ele está preso a este mundo por amor, raiva, vingança ou razões que ele próprio não consegue entender, mas sempre estará envolvido em uma missão interminável.

Fantasmas podem se fazer passar perfeitamente por humanos vivos — exceto ao toque, é claro. Eles também revelam sua real natureza quando usam qualquer poder sobrenatural; nesse momento se tornam translúcidos, semi-transparentes.

Fantasmas sofrem dano apenas por magia e armas mágicas. Para fantasmas, Invisibilidade, Levitação e Possessão custam 1 ponto cada, em vez de 2. Quando destruídos eles sempre retornam (como na Vantagem Imortal) e podem usar a magia Pânico (com alcance igual à sua Resistência) *como uma* habilidade natural, sem gastar PMs. Todos têm uma Devoção de algum tipo.

## Gnomo (2 pontos)

Gnomos são pequenos humanóides medindo cerca de 1m de altura. São ligeiramente aparentados aos anões, mas ainda menores e menos robustos. Muitos têm orelhas pontiagudas, e quase todos cultivam barbas curtas e bem cuidadas. Gostam de roupas coloridas e jóias.

Gnomos tendem a ser rabugentos e reclusos, preferindo a solidão de suas tocas a qualquer companhia. Muitos, no entanto, apaixonam-se pelas grandes cidades dos humanos e ali encontram seu lugar — geralmente como estudiosos, alquimistas, engenheiros, inventores ou magos ilusionistas, as maiores aptidões da raça. São muito raros aqueles que decidem ser aventureiros.

Quase nunca um gnomo entrará em combate voluntariamente. Diante desse tipo de situação, eles preferem fugir ou enganar o inimigo com truques ou magias. Mesmo os magos gnomos mais poderosos evitam ferir seus oponentes sempre que possível, buscando outra *alternativa* para detê-los.

Não existem gnomos nativos em Arton, mas eles podem chegar de outros mundos.

Um Gnomo recebe H+1 (até um máximo de H5) e Genialidade. Eles podem ver na escuridão quase total com perfeição. *Além disso, recebem Focus+1 em Luz*, e podem lançar todas as magias ilusórias (Ilusão, Ilusão Avançada, Ilusão Total) e Invisibilidade gastando –1 PM que o custo normal. Portanto, eles podem lançar estas magias com Focus 1 sem pagar Pontos de Magia. Gnomos são conhecidos por usar pequenos truques e magias menores o tempo todo.

Gnomos não podem usar roupas, armas ou equipamentos feitos para humanos (como se tivessem a Desvantagem Modelo Especial).

## Goblin (–2 pontos)

Goblins são uma raça humanóide de pequena estatura (cerca de 1m), muito comum em mundos fantásticos. Em geral são malignos, mas uns poucos podem ser heróis.

Sua pele tem cor de terra, seus olhos são muito vermelhos e brilham na escuridão. Quase ninguém confia neles, mas podem ser contratados para trabalhar por preço baixo. Em regiões selvagens, grandes grupos de goblins costumam estar sob o comando de um *líder ou mesmo um* rei, que cavalga um grande lobo ou outro tipo de criatura.

Para Goblins, a Perícia Crime custa apenas 1 ponto, em vez de dois. Todos os Goblins já começam com a Desvantagem Má Fama, sem ganhar pontos por ela.

Goblins nunca podem ser magos. Caso comprem Clericato, terão direito a um Focus máximo de 2 em quaisquer Caminhos, exceto Luz.

Goblins vivem no subsolo e enxergam bem no escuro, como os elfos, mas não na escuridão total. Também recebem um bônus de +1 em seus testes de Resistência contra doenças comuns, não mágicas.

## Halfling (2 pontos)

Halfling. A palavra vem de "half of something", que significa *"metade de alguma coisa" — um nome adequado* para criaturinhas que não ultrapassam os 90cm de altura.

Também conhecidos como hobbits ou apenas "pequeninos", eles têm como sua segunda característica física mais marcante os pés densamente cobertos de pêlos, *embora nem todas as espécies tenham essa peculiaridade*. Quase todos gostam de conforto e boa comida, sendo bastante raro que decidam ser aventureiros.

Um Halfling recebe H+1 e PdF+1 (até um máximo de H5 e PdF5). Como os Anões, têm Resistência à Magia. Além disso, para eles, a Perícia Crime custa apenas 1 ponto, em vez de dois.

Halflings não podem usar roupas, armas ou equipamentos feitos para humanos (como se tivessem a Desvantagem Modelo Especial).

## Imortal (1 ponto)

Por algum motivo você nunca pode morrer. Na verdade, você até pode morrer — mas nunca vai CONTINUAR morto. Algum tipo de força maior ou energia sobrenatural impedem sua entrada no Reino dos Mortos, e você sempre vai retornar a este mundo. Isso pode acontecer porque você pertence a uma raça imortal, recebeu uma dádiva (ou maldição) dos deuses, tem algum poder regenerativo, ou qualquer coisa assim.

Retornar da morte pode levar dias, semanas ou até meses. Em termos de jogo, caso você seja morto durante uma aventura, não poderá retornar antes da aventura seguinte. Você não ganha nenhum Ponto de Experiência durante essa aventura, mesmo que tenha derrotado adversários antes de sua morte.

Vale lembrar que, embora não possa morrer, você ainda pode sofrer destinos piores: ser aprisionado, transformado em pedra, em pudim de ameixa...

## Licantropo (0 pontos)

Você foi vítima de uma maldição ou pertence a uma raça capaz de se transformar em fera: lobisomem, homem-urso, homem-rato, homem-tigre...

Em qualquer destes casos, na forma de fera, todos os Licantropos têm F+1, A+1, Monstruoso e Vulnerabilidade a magia, armas mágicas e armas de prata.

Infelizmente, a transformação não está sob seu controle: ela ocorre apenas em certas condições, independentes de sua vontade. A licantropia é diferente para cada um, sendo que o jogador e o Mestre devem discutir cada caso. Alguns exemplos:

**Fúria:** uma forma especial da Desvantagem Fúria: além de sofrer os efeitos normais, você se transforma em fera até a luta terminar.

**Lua Cheia:** clássico. Você se transforma quando vê a lua e só retorna ao normal quando vê o sol.

**Perto da Morte:** você se transforma em fera apenas quando está Perto da Morte.

**Protegido:** você tem um Protegido Indefeso, e se transforma apenas quando ele está em perigo. Neste caso você não sofre redutor de Habilidade (mas também não ganha pontos pela Desvantagem).

A aparência e hábitos dos Licantropos podem variar muito, mas é mais comum que usem roupas de couro ou peles de animal.

## Lich (especial)

Embora não seja o mais conhecido, o Lich é provavelmente o mais poderoso tipo de Morto-Vivo; ele surge como resultado do esforço de um clérigo ou mago que conseguiu se transformar em Morto-Vivo sem perder sua memória, sua sanidade e seus poderes mágicos. De fato, na maioria dos mundos medievais, os mais poderosos magos são Liches.

Tornar-se um Lich exige que o mago ou clérigo faça um amuleto que mais tarde vai guardar sua própria alma. Quando a magia se completa, a alma fica presa do objeto; e o mago ou clérigo se torna um Morto-Vivo, com poderes imensos para acrescentar aos que já tinha. A magia necessária para fabricar esse item é conhecida apenas pelos próprios Liches — que, é claro, não se interessam em ensiná-la! Normalmente, antes de se tornar Lich, você deve primeiro derrotar outro Lich e arrancar dele o segredo.

Além das imunidades normais dos Mortos-Vivos, Liches podem sofrer dano APENAS por magia e armas mágicas. Eles

também podem realizar todas as magias que conhecem sem nunca gastar Pontos de Magia... e eles conhecem MUITAS magias! Um Lich destruído sempre retorna mais tarde, a menos que o amuleto contendo sua alma seja destruído também; um Lich vai esconder esse amuleto no lugar mais inacessível que encontrar.

Uma vez que só magos ou clérigos muito poderosos se tornam Liches (após uma vida inteira de dedicação), isso não é permitido para personagens jogadores recém-criados. Por isso não existe um custo em pontos para esta Vantagem. Ela serve apenas para NPCs.

A magia de Transformação em Lich tem como exigência Trevas 9 para magos, ou Trevas 8 e Clericato para clérigos. Fabricar o amuleto consome material equivalente a 340 Pontos de Experiência.

A Transformação em Lich concede +1 em todas as Características e Focus (podendo exceder o limite de 5), Imortal, Invulnerabilidade a todos os ataques (exceto magia e armas mágicas) e Resistência à Magia. Liches são totalmente imunes a Esconjuro de Mortos-Vivos, Paralisia e Transformação.

## Meio-Dragão (10 pontos)

Meio-Dragões são resultado da união entre um dragão e uma mulher humana ou semi-humana (cruzamentos entre homens e dragoas não produzem descendentes). A gravidez é normal, e o bebê parece pertencer totalmente à raça da mãe — na verdade, caso não se conheça a verdadeira natureza do pai, será impossível para qualquer um identificar qualquer coisa diferente na criança.

Um Meio-Dragão nunca desenvolve asas, escamas ou coisa assim. Sua aparência é totalmente normal, até mesmo muito atraente pelos padrões de beleza de sua raça. As diferenças são interiores: ele terá poderes muito acima da média (+1 em todas as Características) e uma grande afinidade com magia (Arcano). Até aí, nada que possa identificá-lo como Meio-Dragão.

A única coisa realmente marcante é que o Meio-Dragão herda do pai um tipo de Invulnerabilidade a certo tipo de dano: luz ou frio/gelo (não ambas; apenas uma) para meio-dragões brancos; químico ou trevas para meio-dragões negros, e assim por diante. Então, quando o jovem filho da costureira da vila sobrevive a um incêndio sem sofrer nada, é possível que seu verdadeiro pai tivesse escamas vermelhas...

Meio-Dragões têm +1 em todas as Características (até um máximo de 5), Arcano e uma Invulnerabilidade (calor/fogo, frio/gelo, luz, eletricidade, som/vento ou químico).

## Meio-Elfo (1 ponto)

Um Meio-Elfo é resultado da união entre um humano e uma elfa, ou um elfo e uma humana. No entanto, eles não possuem a maioria das habilidades dos Elfos: podem apenas ver no escuro (com iluminação mínima) e viver duas vezes mais que os seres humanos.

Sua aparência costuma ser mais humana (ao contrário dos Elfos, Meio-Elfos podem ter barba), mas ainda com traços élficos. Têm orelhas pontiagudas, mas menos pronunciadas que Elfos verdadeiros.

Um Meio-Elfo clérigo pode servir a qualquer divindade que aceite apenas humanos e/ou Elfos. Meio-Elfos também pode ser Paladinos. Qualquer outro tipo de restrição que se aplica a humanos também serve para Meio-Elfos.

## Meio-Orc (-1 ponto)

Um orc (ou orco, como também costuma ser conhecido) é uma criatura horrenda, semelhante a uma combinação de homem e animal. Eles variam amplamente em aparência, porque costumam cruzar com muitas outras criaturas, mas quase todos têm pele verde-acinzentada, orelhas pontudas, olhos vermelhos, presas inferiores afiadas e focinhos em vez de nariz.

Embora isso seja raro, algumas vezes acontece de uma tribo orc estabelecer relações pacíficas com humanos — como parceiros comerciais ou aliados de guerra. Esse tipo de relação é bastante instável e delicada, mas favorece o surgimento de Meio-Orcs. Um Meio-Orc nasce do cruzamento de um orc com outra criatura humanóide. Isso quase sempre acontece entre orcs e humanos, goblins e hobgoblins.

A aparência de um Meio-Orc é apenas um pouco melhor que um orc puro, mas em terras humanas eles ainda podem se fazer passar por "humanos grandes e feios".

Meio-Orcs têm F+1 (até um máximo de F5), Infravisão (de Sentidos Especiais) e Má Fama. Eles nunca podem comprar Genialidade ou Memória Expandida. Meio-Orcs

que sejam filhos de humanos podem ser Paladinos, e qualquer restrição aplicada a humanos também vale para eles.

## Membros Elásticos (1 ponto)

Você pertence a uma raça cujos braços, pernas ou tentáculos podem ir muito mais longe que o normal. Você pode apenas esticá-los, ou violar o espaço-tempo e abrir um "mini portal dimensional" para levar seus braços a longas distâncias (no máximo 10m). Você não precisa de Poder de Fogo para atacar a essa distância; se quiser, pode atacar com socos e chutes.

Embora esta seja uma Vantagem Única, Mortos-Vivos, Construtos e Máquinas podem comprá-la como se fosse uma Vantagem normal.

## Membros Extras (3 pontos cada)

Você pertence a uma raça com numerosos braços, pernas, cauda ou tentáculos. Perceba que, embora seja uma Vantagem Única, você pode comprar Membros Extras várias vezes—por exemplo, gastando 9 pontos para ter três braços, tentáculos ou caudas extras.

Além de utilizades óbvias como segurar mais objetos ao mesmo tempo, cada Membro Extra também permite fazer um ataque adicional por rodada. Esse ataque terá FA igual a F+1d ou PdF+1d, independente da Habilidade do personagem. Não é possível aumentar esse dano através de nenhuma Vantagem ou manobra.

Se não quiser fazer um ataque extra, um personagem também pode usar seu Membro Extra para bloquear, aumentando sua FD em +1 durante aquela rodada. Os bônus são cumulativos: bloquear com dois Membros Extras ao mesmo tempo oferece FD+2.

Qualquer personagem com Membros Extras sofre os mesmos efeitos de Monstruoso e Modelo Especial, mas sem receber pontos. Embora esta seja uma Vantagem Única, Mortos-Vivos, Centauros, Construtos e Máquinas podem comprá-la como se fosse uma Vantagem normal.

## Minotauro (1 ponto)

A raça guerreira dos minotauros é composta por humanóides de grande estatura (em média 1,90m de altura) com corpos humanos musculosos e cabeças bovinas. Embora a cabeça de touro seja mais comum, existem numerosas sub-raças com cabeças de búfalo, gnu, bisão, boi-almiscarado, antílope, alce e outros animais aparentados. Alguns têm cascos bipartidos em vez de pés, mas essa não é a regra geral.

Todos os minotauros seguem o Código de Honra do Combate: eles nunca usam armas ou Vantagens superiores às armas do oponente, e nunca atacam oponentes caídos ou em desvantagem numérica. NUNCA montam cavalos ou qualquer outra criatura, pois acham indigno caminhar sem usar os próprios cascos. Minotauros também têm medo de altura: qualquer altura superior a 3m provoca neles o mesmo efeito da magia Pânico, se falharem em um teste de Resistência +2.

Minotauros NUNCA se perdem em labirintos. Quando percorrem uma rede de túneis, masmorras ou estruturas semelhantes, conseguem memorizar o trajeto perfeitamente sem precisar de mapas — e sempre serão capazes de achar o caminho de volta. Esta habilidade não funciona em florestas, pântanos e outros tipos de terreno; apenas túneis e corredores.

Minotauros têm F+2, R+1 (máximo de F5 e R5), Código de Honra do Combate, e Má Fama (como arrogantes e brigões).

## Morto-Vivo (-2 pontos)

Você está morto, mas não encontrou o descanso eterno. Alguma coisa prende você ao mundo físico.

Mortos-Vivos são imunes a todos os venenos, doenças, magias que afetam a mente (ou seja, que tenham Telepatia como exigência) e quaisquer outras que só funcionem contra criaturas vivas. Contudo, eles podem ser afetados por magias como Controle ou Esconjuro de Mortos-Vivos.

Mortos-Vivos não podem ser curados com medicina, nem com magias, poções ou outros itens mágicos de cura (na verdade, usadas contra eles, essas coisas CAUSAM dano em vez de curar). Eles só podem recuperar Pontos de Vida com descanso, ou com a magia Cura para os Mortos, uma versão necromante de Cura Mágica. Mortos-Vivos nunca podem ser ressuscitados, exceto com um Desejo.

Mortos-Vivos enxergam no escuro e nunca precisam de sono, mas mesmo assim podem repousar para recuperar PVs e PMs. Eles podem usar Pontos de Magia de formas normais.

Todos os Mortos-Vivos têm um motivo forte que os mantêm presos a este mundo. Eles têm obrigatoriamente uma Devoção ou Dependência, sem receber pontos por ela. Devoções comuns são servir ao mago ou clérigo que o invocou, ou vingar-se de alguém que o matou. A Dependência mais comum para eles é o vampirismo, mas existem também aqueles que sugam almas ou devoram cérebros.

Embora Mortos-Vivos possam pertencer a raças não-humanas, eles perdem quaisquer poderes ou fraquezas raciais quando voltam da morte. Assim, um anão Morto-Vivo não tem quaisquer bônus ou benefícios da Vantagem Anão.

Ser um Morto-Vivo "genérico" é uma Desvantagem de –2 pontos. Existem seis tipos principais: Esqueleto, Zumbi, Múmia, Fantasma, Vampiro e Lich. Cada um é descrito separadamente neste capítulo.

## Múmia (4 ou 5 pontos)

Múmias são cadáveres especialmente embalsamados e preparados para resistir à passagem dos séculos. Uma série de rituais funerários garante à sua alma uma viagem tranqüila ao Reino dos Mortos. Infelizmente, às vezes algum tipo de maldição impede que o espírito da múmia deixe este mundo, resultando em um tipo de Morto-Vivo muito mais poderoso que simples Esqueletos e Zumbis.

Além das imunidades normais, Múmias podem sofrer dano APENAS por fogo, magia e armas mágicas. Suas garras, além de causar dano normal, exigem que uma vítima ferida seja bem-sucedida em um teste de Resistência: se falhar, vai

contrair uma doença pestilenta que provoca um redutor de –1 em todos os seus testes. Essa doença é considerada uma maldição, e afeta apenas criaturas vivas.

Embora *tenham a mesma aparência pútrida de um* Zumbi, Múmias podem usar um disfarce ilusório para se parecer com seres humanos (mas o disfarce se dissipa quando sofrem dano ou entram em combate). Múmias são inteligentes; as mais antigas, inclusive, podem ser magos ou clérigos poderosos.

A maior fraqueza de uma Múmia é que todas estão presas a uma maldição; nunca podem se afastar muito de sua própria tumba. *A cada nascer do sol, caso estejam distantes* de sua tumba mais de 100m, começam a deteriorar e perder 1 Ponto de Vida por turno até retornarem, ou até a morte final.

Todas as Múmias têm Invulnerabilidade contra qualquer tipo de ataque, exceto fogo, magia e armas mágicas. Além do toque pestilento, algumas podem usar a magia Pânico (com alcance igual à sua Resistência) como uma habilidade natural, sem gastar PMs; Múmias com este poder custam 5 pontos.

## Ogre (3 pontos)

Também conhecidos como ogros, são humanóides enormes e terríveis, medindo entre 2,5 e 3m de altura. São extremamente primitivos e brutais. Vestem peles de animais como se fossem roupas, vivem em cavernas e preferem usar clavas como armas. Não praticam qualquer forma de agricultura, artesanato ou criação de animais — só conseguem comida e itens através de caça e pilhagem. Carnívoros, costumam matar e devorar seres humanos e semi-humanos.

Por todos esses motivos, é muito fácil contratar Ogres como guardas, soldados e mercenários; para ter sua lealdade basta oferecer boa comida, armas, armaduras e oportunidades de combate. Chega a ser raro encontrar um vilão ou lorde maligno que não tenha pelo menos um punhado de Ogres a seu serviço.

Embora seja incomum, um Ogre pode fazer parte de um grupo de aventureiros; livre da influência de outros da mesma raça, ele será capaz de moderar seu comportamento e perceber os benefícios de fazer parte de uma equipe com habilidades que ele não tem. Infelizmente, Ogres sempre serão temidos e tratados com desconfiança em todos os pontos do mundo conhecido, mesmo quando acompanhados por heróis respeitáveis.

Ogres têm F+3, R+3 (até F5 e R5), Má Fama, Modelo Especial (são quase gigantes!), Monstruoso e Inculto. Eles nunca podem comprar Genialidade ou Memória Expandida.

## Paladino (2 pontos)

Você é um guerreiro sagrado. Um soldado que recebeu poder dos deuses, guiado por nobres ideais de honra e justiça. De certa forma, Paladinos são muito parecidos com clérigos. A diferença é que personagens com Clericato muitas vezes podem ser cultistas a serviço do mal, enquanto Paladinos SEMPRE lutam pelo bem. Não existem Paladinos malignos.

Paladinos recebem 2 pontos de Focus que podem ser gastos apenas nos Caminhos da Água, Ar e Luz. Paladinos não podem possuir Focus em nenhum outro Caminho.

Paladinos *recebem um bônus de* +1 em todos os seus testes de Resistência. Isso não aumenta seus Pontos de Vida ou Magia além do normal para sua Resistência verdadeira.

Todos os Paladinos seguem os Códigos de Honra dos Heróis e da Honestidade. Apenas humanos, Anões, Meio-Elfos e Meio-Orcs podem ser Paladinos.

## Troglodita (3 pontos)

Trogloditas, ou Trogs, são uma raça guerreira de homens-lagarto subterrâneos. Em geral são malignos e inimigos das raças humanas e semi-humanas, mas membros desgarrados podem acabar se tornando heróis aventureiros. Gostam muito de cerveja e objetos feitos de aço.

Eles recebem F+1 e A+1 (máximo de F5 e A5). Têm Infravisão (de Sentidos Especiais) e, por sua pele camaleônica, também possuem Invisibilidade (mas não funciona em situações de combate).

Trogs também sofrem os efeitos de Monstruoso e, por serem de sangue frio, têm Vulnerabilidade: Frio/Gelo. Suas capacidades como magos são limitadas: apenas aqueles com Clericato podem usar magia, e mesmo assim nunca podem ter Focus maior do que 3 em qualquer Caminho.

O óleo fedorento dos Trogloditas obriga o alvo a fazer um *teste de Resistência; falha resulta na perda temporária de* 1 ponto de Força, durante 10 rodadas. O Trog só poderá fazer isso outra vez após 24 horas.

## Vampiro (–2 pontos)

Provavelmente os mais temidos de todos os Mortos-Vivos, Vampiros são também aqueles com habilidades mais variadas. Eles podem ser de origem mágica ou científica, surgindo através de maldições, contaminação por doenças raras, rituais demoníacos...

Cada Vampiro é único, com uma combinação própria de poderes e fraquezas. Além das imunidades de todos os Mortos-Vivos, eles têm apenas alguns traços em comum:

O que define um Vampiro é sua necessidade de sugar a vida dos vivos; TODOS eles dependem de alguma coisa rara, proibida ou monstruosa para continuar existindo. Sangue humano é a necessidade mais óbvia e comum nestes seres, mas também existem aqueles que sugam almas ou devoram partes do corpo. Seja como for, um Vampiro precisa matar um humano (ou elfo, anão...) todos os dias, ou enfraquece até ser destruído.

TODOS os Vampiros sofrem dano quando expostos à luz do dia. Eles perdem 1 Ponto de Vida por turno até virar cinzas. A perda se reduz a 1 PV por minuto em dias nublados ou quando usam roupas pesadas.

Quando conseguem ocultar esses "pequenos problemas", Vampiros podem se fazer passar por humanos (ou elfos, pois alguns têm orelhas pontudas) sem muita dificuldade.

vivendo disfarçados em sociedade — embora muitos prefiram apenas se esconder em covis durante o dia e caçar à noite.

–2 pontos este é o custo para ser um vampiro "básico", vulnerável ao sol e com uma Dependência (vidas humanas). Por um custo maior ou menor eles podem acrescentar ao "pacote" os seguintes poderes e fraquezas:

• **Forma de Névoa (+1 ponto):** o Vampiro pode se transformar em névoa. Nessa forma ele tem Levitação (mas com H1) e não pode atacar ou usar magia, mas também não pode ser atacado (exceto com magia e armas mágicas).

• **Formas Alternativas (+1 ponto cada):** o Vampiro pode se transformar em lobo-das-cavernas (F1, H2, R2, A1, PdF0, Faro e Audição Aguçados) ou morcego-gigante (F0, H3, R1, A0, PdF0, Levitação, Radar), seguindo as demais regras para esta Vantagem. Note que o custo em pontos é mais barato, porque nestes casos o personagem se transforma em criaturas mais fracas que ele próprio.

• **Imortal (+1 ponto):** quando destruído, o Vampiro ressurge após 2d noites em sua tumba ou algum outro lugar.

• **Invulnerabilidade (+4 pontos):** o vampiro pode ser ferido apenas com fogo, magia e armas mágicas.

• **Monstruoso (–1 ponto):** este Vampiro tem uma aparência repulsiva e não pode se fazer passar por um humano normal. Além disso, pelo tamanho de suas presas e aspecto de morcego, pode ser facilmente identificado como um Vampiro.

• **Telepatia (1 ponto):** por sua natureza sedutora, esta Vantagem custa apenas 1 ponto para Vampiros.

• **Temores Vampíricos (–2 pontos):** o cheiro de alho, o toque de água benta e a visão de fogo ou qualquer símbolo religioso provocam no vampiro o mesmo efeito da magia Pânico, da mesma forma que uma Fobia.

• **Vulnerabilidade: Água (–1 ponto):** o Vampiro sempre usa metade de sua Armadura (arredonde para baixo) quando sofre ataques baseados em água (mesmo que não seja água benta). Além disso, quando mergulhado em água corrente, perde 1 PV por turno.

## Zumbi (–2 pontos)

Também considerados Mortos-Vivos "fracos", Zumbis são muito parecidos com os Esqueletos — exceto pelo fato de que têm carne, ainda que putrefata. Eles podem ser invocados por magos ou sacerdotes, mas também costumam ocorrer por outros motivos: cemitérios amaldiçoados, acidentes com produtos químicos, drogas desenvolvidas por indústrias corruptas...

Zumbis não têm quaisquer imunidades ou vulnerabilidades especiais, exceto aquelas comuns a todos os Mortos-Vivos. Lentos, em combate eles sofrem um redutor de H–2 em testes para ganhar a iniciativa e se esquivar (aqueles com Aceleração não sofrem essas restrições, mas também não recebem os benefícios normais da Vantagem).

Zumbis podem parecer criaturas estúpidas e sem mente, mas isso nem sempre é verdade. Eles apenas se comportam como tal porque precisam satisfazer um apetite desesperado por carne humana: um Zumbi precisa devorar um órgão humano vivo e fresco (um cérebro, um coração...) todos os dias, ou ficará cada vez mais fraco até se desfazer por completo.

Zumbis podem falar, mas — como os Esqueletos — a maioria consegue apenas gemer de forma fantasmagórica. Por seu cheiro forte e aparência decrépita, muitos também nunca podem se fazer passar por seres humanos, exceto à distância. Mas existem alguns com aspecto mais ou menos normal ou capazes de gerar um disfarce ilusório.

Zumbis sofrem os efeitos normais de Inculto, Monstruoso (mas podem recomprar ambas por 1 ponto cada), e têm como Dependência devorar partes humanas vivas.

# Perícias

**3D&T é um jogo de RPG genérico. Embora seu tema principal sejam combates épicos contra monstros ou torneios entre os melhores lutadores do mundo, ele pode acomodar qualquer gênero e cenário — fantasia medieval, horror, ficção e qualquer outro. Em alguns casos, contudo, os personagens podem precisar de um pouco mais de realismo.**

Perícias são parte desse realismo. É verdade que em aventuras do tipo "heróis detonando inimigos o dia todo" os personagens não precisam de outras habilidades — mas, em outros gêneros, aventureiros não sabem apenas lutar. Eles são cientistas, espiões, detetives, médicos... ou seja, possuem outras habilidades.

Lutar continua sendo a principal habilidade para um personagem de **3D&T.** Seu poder de combate é definido por suas Características, Vantagens e Desvantagens. As Perícias são opcionais; nenhum personagem precisa tê-las. Por outro lado, um personagem pode comprar muitas Perícias e abrir mão de suas Características, reduzindo seu poder de combate para ganhar outras proficiências.

As Perícias podem ser usadas de uma forma mais "cinematográfica" (qualquer personagem pode ser um grande expert pagando poucos pontos); ou mais dura e realista (possuir muitos conhecimentos custará muitos pontos). Dessa forma, o Mestre pode controlar o realismo em sua campanha.

## Como ser Perito?

As Perícias são apenas um tipo diferente de Vantagem. Portanto, na Ficha de Personagem, elas podem ser anotadas no espaço destinado às Vantagens.

Cada Perícia representa um grupo de conhecimentos, coisas que o personagem sabe fazer além de lutar. Não existem Perícias sobre armas e combate: embora algumas até possam ser usadas para atacar, elas não têm efeito sobre as habilidades de combate normais do personagem. Nenhuma Perícia vai, jamais, ter qualquer efeito sofre a Força de Ataque ou Força de Defesa.

Existem onze Perícias: **Animais, Arte, Ciência, Idiomas, Investigação, Máquinas, Medicina, Sobrevivência, Crime, Esporte** e **Manipulação.** Na maioria dos mundos, qualquer habilidade ou conhecimento se encaixa em pelo menos um destes grupos. Todas as Perícias custam 2 pontos cada.

## Perícias Completas

Quando escolhe possuir Perícias, você tem duas alternativas. A primeira e mais simples é comprar a Perícia completa por 2 pontos.

Comprar uma Perícia completa pode ser caro (simples 2 pontos podem fazer MUITA diferença...), mas torna você um grande entendido naquela área. Se você escolheu Máquinas, isso inclui TUDO sobre dirigir, pilotar, operar, construir e consertar praticamente qualquer máquina, aparelho ou veículo. Se optou por Idiomas, saberá falar TODAS as principais línguas do mundo, podendo arranhar até os idiomas mais exóticos. ("Hmmm... acho que é aramaico! Estou fora de forma, mas creio que significa...")

Esta é a opção mais épica, heróica, cinematográfica. As histórias de horror, fantasia e super-heróis estão cheias de tipos assim. Compre a Perícia Ciência e você terá alguém muito parecido com Reed Richards, Doutor Quest, Doc Brown ou a Tartaruga Ninja Donatello. Ter a Perícia Animais torna você um Doutor Dolittle, Tarzã, Kazar e outros "amigos dos animais".

## Especializações

Comprar uma Perícia completa tem grandes benefícios, mas também alguns malefícios. Pode ser que você NÃO deseje para seu personagem conhecimentos completos sobre Máquinas — talvez você prefira que seja apenas um mecânico, ou apenas um piloto, ou apenas um programador de computadores.

Esta é a opção mais realista. Em vez de comprar a Perícia completa, você pode escolher para o personagem uma pequena área da Perícia, uma Especialização.

Por 1 ponto, você pode pegar três Especializações quaisquer. É mais barato que comprar a Perícia inteira (2 pontos), mas você NÃO poderá usar os outros conhecimentos ligados àquela Perícia.

Então, se pagou 1 ponto para ter Montaria, Mecânica e Hipnotismo, não poderá usar outras habilidades de Animais, Máquinas ou Manipulação. Se escolheu Sobrevivência na Selva, não pode usar sua Perícia para sobreviver em desertos, montanhas ou outros lugares fora da selva.

Note que as três Especializações escolhidas NÃO precisam pertencer todas à mesma Perícia. Você pode escolher aquelas que quiser.

## Testes de Perícias

Normalmente você não precisa jogar dados para testar uma Perícia — se tiver as ferramentas, instrumentos ou outros meios necessários, você sempre poderá contar com ela. Para quem conhece Sobrevivência, encontrar abrigo contra a chuva é coisa fácil. Contudo, diante de certas situações complicadas (como abrigar-se contra uma chuva de meteoros, talvez), o Mestre pode exigir um teste de Habilidade ou outra Característica mais adequada — com bônus ou redutores, de acordo com a dificuldade.

Em certas situações também é permitido a um personagem fazer um teste para realizar certa tarefa mesmo quando ele não tem a Perícia necessária. Claro que, neste caso, o teste será bem mais difícil.

**Tarefas Fáceis:** personagens com a Perícia adequada não precisam de nenhum teste. Sem a Perícia, um teste de Habilidade–1 (ou outra Característica que o Mestre escolher).

**Tarefas Médias:** personagens com a Perícia adequada fazem um teste de Habilidade+1. Sem ela, um teste de Habilidade–3.

**Tarefas Difíceis:** personagens com a Perícia adequada

fazem um teste de Habilidade –2. Sem a Perícia, não são permitidos testes.

Treinamento: você sabe treinar animais domésticos para fazer truques simples, como andar, parar, sentar, guardar e atacar.

**Treinamento:** você sabe treinar animais domésticos para fazer truques simples, como andar, parar, sentar, guardar e atacar.

**Veterinária:** você pode fazer diagnósticos, prestar primeiros socorros e fazer cirurgias em animais. Funciona como Medicina, mas apenas para animais.

## Arte

Você tem sensibilidade e talento para artes. Sabe cantar, dançar, desenhar e tocar instrumentos musicais. Esta Perícia é uma exigência para certas magias que influenciam a mente e/ou os sentimentos (como O Canto da Sereia).

**Atuação:** você é um ator. Pode simular emoções que não está sentindo.

**Falsificação:** você sabe criar cópias de cartas, documentos, obras de arte e outros objetos, e também reconhecer peças falsificadas.

**Fotografia:** você sabe tirar fotos profissionais e, se tiver acesso a um laboratório, revelar fotos.

**Instrumentos Musicais:** você sabe tocar instrumentos musicais de vários tipos.

**Prestidigitação:** você pode fazer truques com pequenos objetos, fazendo sumir moedas, lenços e cartas de baralho como se fosse mágica.

**Redação:** você sabe produzir textos profissionais: relatórios, *poesias, romances, reportagens, cartas de amor...*

**Outras Especializações:** Canto, Culinária, Dança, Desenho e Pintura, Escultura, Ilusionismo, Joalheria...

## Ciência

Você é um cientista. Tem grandes conhecimentos sobre ciências em geral, incluindo os mais obscuros.

**Astronomia:** você sabe reconhecer estrelas e constelações, ler mapas estelares e saber se existem planetas à volta de uma estrela.

**Biologia:** você sabe tudo sobre plantas e animais. Sabe dizer quais são comestíveis, venenosos, medicinais...

**Ciências Proibidas:** você conhece coisas que não deveria: feitiçaria, extraterrestres, OVNIs, demônios...

**Geografia:** você sabe fazer mapas e reconhecer lugares através da paisagem.

**História:** você sabe sobre os fatos notáveis ocorridos na história da humanidade.

**Metereologia:** você sabe prever o clima nos dias ou horas seguintes.

**Psicologia:** você conhece a mente humana e, se tiver informações suficientes, pode prever o comportamento de uma pessoa ou grupo de pessoas.

**Outras Especializações:** Antropologia, Arqueologia, Criminalística, Ecologia, Genética, Literatura, Metalografia, Química, Ufologia...

## Crime

Você é um ladrão, espião, falsário, arrombador ou outro tipo de criminoso. Consulte o Mestre para saber se esta Perícia está disponível para personagens jogadores.

**Armadilhas:** você sabe construir, armas e desarmar armadilhas, explosivos e aparelhos de detecção.

**Arrombamento:** você sabe como forçar portas e abrir fechaduras trancadas.

**Criptografia:** você sabe criar e decifrar mensagens secretas.

**Disfarce:** você sabe se parecer com outra pessoa, ou apenas ocultar a própria aparência.

**Falsificação:** você sabe criar cópias de cartas, documentos, obras de arte e outros objetos — e também reconhecer peças falsificadas.

**Furtividade:** você sabe se esconder e também mover-se em silêncio e sem ser visto.

**Intimidação:** igual à Lábia, mas usa ameaças em vez de conversa amistosa.

**Punga:** você sabe bater carteiras.

**Rastreio:** você sabe seguir pistas e pegadas.

**Tortura:** você consegue o que deseja provocando dor em suas vítimas.

## Efeitos de Vantagens e Desvantagens

Embora isso seja complicar um pouco as coisas, o Mestre pode determinar bônus e redutores em testes de certas Perícias (ou Especializações) dependendo das Vantagens e Desvantagens do personagem. Abaixo seguem apenas alguns exemplos:

**Aparência Inofensiva:** +1 em Lábia e Sedução; –2 em Interrogatório e Intimidação.

**Arena, Ambiente Especial:** +2 em Sobrevivência no local escolhido.

**Código de Honra dos Cavalheiros:** +1 em Sedução.

**Código de Honra da Honestidade:** –2 em Manipulação.

**Boa Fama:** +1 em Lábia e Sedução; –2 em Interrogatório, Intimidação e Tortura.

**Genialidade:** +2 em todas as Perícias.

**Inculto:** –3 em todas as Perícias, exceto Animais, Esportes e Sobrevivência.

**Insano:** –2 em Manipulação.

**Má Fama:** +1 em Interrogatório, Intimidação e Tortura; –1 em Lábia e Sedução.

**Monstruoso:** +1 em Interrogatório e Intimidação; –2 em Lábia e Sedução.

## Esporte

Você é um atleta. Sabe praticar vários tipos de esportes, e conhece suas regras. **Atenção:** se você pretende usar algum esporte em combate (artes marciais, boxe, arqueiria...) terá que usar as regras normais de combate.

**Acrobacia:** você pode equilibrar-se em pequenas superfícies, andar sobre cordas, fazer malabarismo...

**Alpinismo:** você sabe escalar montanhas, subir em muros altos, árvores e até edifícios.

**Arqueiria:** você sabe usar arco e flecha. Para usar esta Especialização em combate, faça um teste de Habilidade para atacar. O dano será baseado em seu Poder de Fogo.

**Corrida:** você é um corredor de curta e longa distância.

**Jogos:** você conhece muitos jogos, como cartas, jogos de tabuleiro, videogames, RPGs...

**Mergulho:** você sabe usar equipamento de mergulho.

**Natação:** você sabe... bem, nadar.

**Pilotagem:** você sabe pilotar aeronaves, barcos e veículos de competição como carros de corrida, barcos, helicópteros e aviões.

**Outras Especializações:** Arremesso, Boxe, Artes Marciais, Salto, Caça, Pesca, Paraquedismo...

## Idiomas

Você é um poliglota. Conhece os principais idiomas usados no mundo, e pode aprender com facilidade outras línguas. Se você não possui esta Perícia, saberá falar apenas sua língua nativa. Cada idioma conta como uma Especialização separada.

**Código Morse:** você sabe transmitir e receber mensagens compostas de pontos e traços.

**Criptografia:** você sabe criar e decifrar mensagens secretas.

**Leitura Labial:** você sabe descobrir o que alguém está dizendo observando os movimentos de sua boca.

## Perícias em Épocas Diferentes

Todas as Perícias e Especializações descritas aqui valem principalmente para aventuras no presente e futuro próximo — época em que se passam a maioria das aventuras envolvendo lutadores e super-heróis do tipo Defensores de Tóquio.

Para campanhas em outras épocas, quase todas as Perícias vão sofrer mudanças. Algumas Especializações podem surgir, e outras deixam de existir. Claro que Corrida é Corrida em qualquer época. Mas em cenários primitivos, por exemplo, não existem veículos ou computadores — as únicas "Máquinas" são facas de pedra, lanças e alavancas!

Se você está realizando campanhas em diferentes épocas, precisa decidir a qual delas pertence a Perícia. Você pode colocar Perícias em quatro épocas básicas:

**Primitiva:** Pré-História, Idade da Pedra, Era Glacial.

**Antiga:** Império Romano, Idade Média, Renascença, Século XIX.

**Atual:** Século XX e XXI.

**Futurista:** futuro distante, além do século XXI.

Um personagem sempre terá Perícias próprias para sua época — a menos que seja um viajante do tempo ou coisa assim. Usar uma Perícia de uma época diferente (como um goblin medieval com a Perícia Máquinas, tentando consertar um computador futurista) impõe um redutor de –2 para cada "nível" distante entre a Perícia e a época. O goblin, por exemplo, sofreria um redutor de –4 em seu teste de Máquinas.

Personagens com Genialidade desconsideram um "nível" para essa diferença de época. Então, se tivesse Genialidade, o mesmo goblin medieval sofreria um redutor de apenas –2 para consertar o computador.

**Linguagem de Sinais:** *você pode se comunicar sem som, com gestos.*

**Outras Especializações:** Inglês, Francês, Italiano, Alemão, Espanhol e demais idiomas.

## Investigação

Você é um policial, detetive ou agente secreto, e conhece técnicas de investigação. Sabe seguir pegadas, procurar impressões digitais, usar disfarces, instalar explosivos, decifrar códigos secretos, destrancar fechaduras e desarmar armadilhas.

**Armadilhas:** você sabe construir, armas e desarmar armadilhas, explosivos e aparelhos de detecção.

**Arrombamento:** você sabe como forçar portas e abrir fechaduras trancadas.

**Criptografia:** você sabe criar e decifrar mensagens secretas.

**Disfarce:** você sabe se parecer com outra pessoa, ou ocultar a própria aparência.

**Falsificação:** você sabe criar cópias de cartas, documentos, obras de arte e outros objetos — e também reconhecer peças falsificadas.

**Furtividade:** você sabe se esconder e também mover-se em silêncio e sem ser visto.

**Interrogatório:** com perguntas habilidosas e muita pressão emocional, você pode conseguir de uma pessoa o que deseja.

**Intimidação:** igual à Lábia, mas usa ameaças em vez de conversa amistosa.

**Rastreio:** você sabe seguir pistas e pegadas.

## Máquinas

Você é bom com máquinas, veículos e computadores. *Sabe operar, pilotar, dirigir, construir e consertar* qualquer coisa, se tiver as peças e ferramentas certas. Esta Perícia é uma exigência para possuir uma Máquina (caso seja permitido pelo Mestre) e também consertar (ou seja, restaurar Pontos de Vida) Máquinas e Construtos.

**Armadilhas:** você sabe construir, armas e desarmar armadilhas, explosivos e aparelhos de detecção.

**Computação:** você sabe operar computadores, navegar na Internet, quebrar senhas e penetrar em sistemas protegidos.

**Condução:** você sabe dirigir veículos terrestres como carros, ônibus, motos...

**Eletrônica:** você sabe consertar (mas não construir) aparelhos eletrônicos como telefones, rádios e computadores.

**Engenharia:** você sabe construir (mas não consertar) máquinas, veículos, armas e aparelhos eletrônicos.

**Mecânica:** você sabe consertar (mas não construir) máquinas, veículos e armas.

**Pilotagem:** você sabe pilotar aeronaves, barcos e veículos de competição como carros de corrida, barcos, helicópteros e aviões.

## Manipulação

Você sabe obter favores de outras pessoas por meios diversos, através de truques, engodos ou ameaças.

**Hipnose:** você pode afetar a mente de uma pessoa e torná-la mais fácil de manipular.

**Interrogatório:** com perguntas habilidosas e muita pressão emocional, você pode conseguir de uma pessoa o que deseja.

**Lábia:** você convence as pessoas com muita bajulação e conversa mole.

**Intimidação:** igual à Lábia, mas usa ameaças em vez de conversa amistosa.

**Tortura:** você consegue o que deseja provocando dor em suas vítimas.

**Sedução:** você sabe fingir sentimentos românticos com relação à vítima.

## Medicina

Você é um bom médico. Sabe dizer que tipo de doença um paciente tem, como curá-la, e também pode fazer cirurgias. Quando um personagem precisa de cuidados médicos, você pode providenciar.

Um teste bem-sucedido de Medicina pode restaurar 1 PV em um personagem, mas é permitido apenas um teste por dia para cada personagem.

Medicina pode ser usada para recobrar personagens que estejam com 0 PVs, dependendo da gravidade de seus ferimentos. Veja no capítulo Pontos de Vida.

Personagens que não sejam clérigos, esta Perícia é uma exigência para certas magias de cura.

**Cirurgia:** você sabe tratar de doenças e ferimentos internos.

**Diagnose:** você sabe dizer se uma pessoa está doente, reconhecer a doença e qual a maneira de curá-la.

**Primeiros Socorros:** você sabe fazer curativos, reduzir fraturas, deter sangramentos e outras coisas que se deve fazer — ou NÃO fazer — em caso de acidentes com vítimas.

**Psiquiatria:** você sabe lidar com traumas e doenças mentais. Quando um personagens Insano falha em seu teste para resistir à loucura, você ainda pode tentar um teste de Habilidade para ajudá-lo (mas não poderá curá-lo totalmente de sua insanidade).

**Veterinária:** você pode fazer diagnósticos, prestar primeiros socorros e fazer cirurgias em animais.

## Sobrevivência

Você consegue sobreviver em lugares selvagens. Sabe caçar, pescar, seguir pistas e encontrar abrigo para você e seus amigos. Cada tipo de região conta como uma Especialização.

**Alpinismo:** você sabe escalar em montanhas, subir em muros altos, árvores e até edifícios.

**Armadilhas:** você sabe construir, armas e desarmar armadilhas, explosivos e aparelhos de detecção.

**Arqueiria:** você sabe usar arco e flecha. Para usar esta Especialização em combate, faça um teste de Habilidade para atacar. O dano será baseado em seu Poder de Fogo.

**Furtividade:** você sabe se esconder e também mover-se em silêncio e sem ser visto.

**Metereologia:** você sabe prever o clima nos dias ou horas seguintes.

**Navegação:** você sabe dizer onde está e que direção deve seguir.

**Pesca:** você sabe pegar peixes e outros animais aquáticos com linha e anzol, rede ou arpão.

**Rastreio:** você sabe seguir pistas e pegadas.

**Outras Especializações:** Ártico, Oceano, Rios de Lagos, Floresta Tropical, Floresta Temperada, Planície, Deserto, Montanha, Cavernas...

# Regras e Combate

**Um jogo de RPG pode ter muitas ou poucas regras. Depende dos jogadores e do Mestre.**

**3D&T** tem poucas regras, se comparado a outros jogos de RPG. Elas são explicadas neste e no próximo capítulo. Quase todas as outras regras são inventadas pelo Mestre quando necessárias. Sempre que uma situação diferente aparece, ele inventa uma regra nova para ela.

Inventar regras na hora pode parecer estranho, mas no RPG é normal. Este é um jogo de imaginação — e na imaginação tudo pode acontecer, incluindo coisas que nunca seriam possíveis na vida real. As coisas que podem acontecer são infinitas. Então, naturalmente, é impossível que um sistema de RPG tenha regras capazes de abranger TODAS as situações que podem surgir na aventura. O melhor que se pode fazer é tentar cobrir apenas as situações mais comuns, especialmente combates.

Por exemplo: digamos que você é um lutador de rua participando de um grande torneio. Durante a luta, você percebe o brilho de uma arma em algum lugar da platéia — alguém está fazendo pontaria em seu oponente! Se quiser salvar a vida dele, você pode tentar saltar para agarrá-lo e tirá-lo do caminho. Ótimo. Perfeito. Um ato nobre e heróico, digno de um lutador honrado.

Só que você não vai encontrar em nenhum ponto deste livro regras para tirar outra pessoa da mira de uma arma. Existem esquivas, mas aqui elas não se aplicam, pois VOCÊ não está se esquivando. Então, o que fazer?

## Inventando Regras

Quando aparece uma situação não prevista pelas regras normais do jogo, o Mestre inventa uma regra nova especialmente para a ocasião.

Pode-se apenas modificar uma regra já existente, ou criar uma coisa nova. Para salvar o oponente do tiro, por exemplo, o Mestre poderia pedir um teste de Habilidade (para agarrar o adversário) e outro de Força (para tentar tirá-lo do caminho da bala). O Mestre pode ainda aumentar ou reduzir a dificuldade dos testes, dependendo da agilidade ou força que ele achar necessárias para a façanha.

Além de inventar novas regras quando elas não existem, o Mestre também pode mudar qualquer regra que esteja neste livro, dependendo da ocasião. Por exemplo, digamos que você tem Deflexão ou Reflexão: normalmente estas Vantagens só servem para proteger você mesmo — mas o Mestre poderia, digamos, permitir que elas fossem usadas para impedir o oponente de levar o tiro. Pela dificuldade da ação, o Mestre poderia também reduzir o bônus de FD oferecido por estas Vantagens, ou então aumentar o gasto de PMs.

O Mestre é o único jogador que não precisa seguir as regras; pode mudá-las como e quando quiser. As regras são a grande diferença entre o RPG e o simples faz-de-conta, mas elas não são assim tão importantes. O maior objetivo dos jogos de RPG é contar histórias e se divertir, não ficar discutindo sobre regras!

## Dados

Jogos de RPG quase sempre usam dados especiais, multifacetados, diferentes do dado comum que conhecemos. Eles são chamados de d4, d8, d10, d12 e até d20. Mas você não precisa se preocupar com isso, porque **3D&T** usa apenas dados normais de seis lados, ou d6. Uma vez que este é o único tipo de dado utilizado no jogo, em vários pontos do texto vamos chamá-lo simplesmente de "d".

Existem outras nomenclaturas usadas quando falamos de dados. Quando aparece um número antes do "d", ele indica a quantidade de vezes que o dado deve ser jogado. Então, "3d" significa que você deve rolar o dado três vezes (ou rolar três dados) e somar os números obtidos. Os resultados possíveis em uma rolagem de 3d seriam no mínimo 3 (1+1+1) e no máximo 18 (6+6+6).

Quando aparece um número depois do "d", ele virá sempre acompanhado de um sinal aritmético "+" ou "–". Digamos que seja 1d+3. Isso quer dizer que você deve rolar um dado e somar 3 ao resultado. Neste caso vai conseguir no mínimo 4 (1+3) e no máximo 9 (6+3).

O mesmo acontece com subtrações. Quando vê algo como 2d–1, você deve rolar dois dados e subtrair 1 do resultado. Neste caso, o mínimo será 1 (1+1–1) e o máximo, 11 (6+6–1). **Atenção:** mesmo que o redutor seja maior que a soma dos dados, uma rolagem deste tipo nunca vai resultar em menos de 1. Então, se você rola 1d–3 e tira um 2 no dado, o resultado será 1 (e não –1).

Apenas um dado é necessário para jogar **3D&T**, mas muitas vezes você terá que lançá-lo várias vezes, ou passá-lo para outros jogadores o tempo todo. O ideal é ter vários dados sobre a mesa, de preferência um para cada jogador.

## Turno ou Rodada

As aventuras de RPG acontecem na imaginação, e na imaginação o tempo corre de forma diferente; em um jogo de RPG, um ano pode passar em um segundo!

Em **3D&T**, como na maioria dos RPGs, o modo mais importante de medir a passagem do tempo é o turno — ou rodada. O turno é "a sua vez" de jogar, uma medida de tempo para saber como as coisas acontecem no mundo do jogo.

Um turno é uma medida imaginária, não tem um valor exato em tempo real: um segundo (quase sempre em situações de combate), dez segundos, um minuto... não faz diferença. O turno é o tempo em que um personagem pode fazer uma coisa, uma ação ou movimento simples. Duas ou mais ações NUNCA podem ser feitas em um único turno, não importa quão velozes elas sejam. Claro que o conceito de "ação" depende do Mestre: piscar rapidamente para uma colega, por exemplo, poderia ser feito sem contar como uma ação.

Em um turno você pode fazer fazer um ataque, seja com Força ou Poder de Fogo; chegar perto ou se afastar de um oponente; abrir, fechar ou arrombar uma porta; entrar ou sair de um veículo; ou fazer qualquer coisa simples.

## Testes

Em certas situações, geralmente quando o jogador diz que seu personagem vai fazer algo perigoso ou dramático, o Mestre pode exigir um teste. Qualquer coisa pode ser testada: abrir uma porta trancada, encontrar uma passagem secreta, encontrar uma informação em um computador, ou até dar um passo... caso seja um passo perigoso!

Em **3D&T**, muitas vezes um personagem precisa executar atos sobre-humanos, que pessoas comuns não seriam capazes de igualar. Sempre que um jogador tenta uma proeza (ou seja, qualquer coisa impossível para um cidadão comum), o Mestre pode exigir um teste.

Ao fazer o teste, o jogador lança um dado e compara o resultado ao valor da Característica correspondente (Força, Habilidade, Resistência, Armadura ou Poder de Fogo). Um resultado igual ou menor indica sucesso naquela ação, e um resultado maior indica fracasso. Um resultado 6 será SEMPRE uma falha. Qual Característica será testada vai depender do tipo exato de ação executada, e o Mestre faz essa escolha.

Das cinco Características, aquela que exige testes mais freqüentemente é Habilidade. A segunda mais testada é Resistência. Testes de Força, Armadura e Poder de Fogo são raros.

## Bônus e Penalizações

O Mestre pode dizer que uma tarefa é mais fácil ou difícil que o normal (uma mosca é mais difícil de acertar do que uma parede, por exemplo). Então, em vez de testar uma Característica normalmente, o jogador ganha um bônus ou penalização em sua jogada: se um personagem tem Força 3 e recebe do Mestre um bônus de +2 em um teste de Força, vai precisar de um resultado 5 ou menos no dado (3+2=5); por outro lado, se ele tem Habilidade 4 e recebe uma penalização de –3, só terá sucesso na jogada se tirar 1 (4–3=1).

Normalmente o Mestre aplica bônus ou redutores em testes de Características ou Perícias; em alguns casos, contudo, ele pode aplicá-los também em testes de combate.

## Movimento

**Velocidade Normal:** a velocidade de passo normal para um personagem é igual a Hx10k/h ou Rx10k/h, aquele que for MENOR. Um personagem pode viajar até 6 horas nessa velocidade sem se cansar. Após essas 6 horas, deve fazer um teste de Resistência com redutor cumulativo de –1 para cada hora extra de viagem. Em caso de falha, precisa parar para descansar pelo menos uma hora. Personagens com H0 ou R0 viajam 5km/h.

**Velocidade Máxima:** em situações de combate, todos os personagens se movem com a uma velocidade igual a Habilidade x 10 metros por turno. Os bônus oferecidos por Vantagens como Aceleração (H+1) e Teleporte (H+2) aumentam essa velocidade. Personagens com H0 têm velocidade máxima de 5 metros por turno.

**Longas Corridas:** não é possível manter a velocidade máxima por muito tempo. Após meia hora de corrida em velocidade máxima, é preciso ser bem-sucedido em um teste de Resistência–1; em caso de falha, você cai exausto durante 1d horas. Cada meia hora extra de corrida exige um novo teste com redutor cumulativo. (R–1 após meia hora, R–2 após uma hora, R–3 após noventa minutos...)

**Nadando:** metade da velocidade normal (ou máxima). H+1 se tiver Perícias adequadas (Esporte, Sobrevivência ou a Especialização Natação). Anfíbios podem se mover nadando com velocidade normal (ou máxima).

**Escalando:** um quarto da velocidade normal. H+1 se tiver Perícias adequadas (Esporte, Sobrevivência ou a Especialização Alpinismo).

**Voando:** personagens com a Vantagem Levitação podem voar. A velocidade máxima depende da Habilidade: 5m/turno para H0; 10m/turno para H1; 20m/turno para H2; 40m/turno para H3, e assim por diante, dobrando a velocidade para cada ponto extra de Habilidade. Para um personagem voador, a velocidade de viagem é duas vezes maior quando em vôo (veja em Velocidade Normal).

**Caindo:** 1d de dano para cada 10m de queda. Nenhuma queda causa mais de 5d de dano.

**Incansáveis:** Construtos e Mortos-Vivos nunca precisam de descanso por estar em movimento. Sua velocidade nunca será limitada pela Resistência, apenas pela Habilidade. Eles também nunca precisam fazer testes de Resistência para continuar seguindo sem descansar.

## Privações

**Respiração:** para um personagem que precisa respirar (alguns, como Construtos ou Mortos-Vivos, não precisam), o tempo máximo que pode prender a respiração é igual a Rx5 minutos, se estiver em repouso ou velocidade normal; ou um turno por ponto de Resistência se estiver em combate ou realizando grande esforço físico. Esgotado esse tempo, começa a perder 1 PV por turno até a morte.

**Fome e Sede:** um personagem que precise comer e ou beber pode ficar sem água e comida durante um número de dias igual à sua Resistência. Esgotado esse tempo, ele faz um teste de Resistência +1 com um redutor cumulativo de –1 para cada dia seguinte. Cada falha provoca a perda de 1 PV, que não pode ser restaurado com cura ou magia: apenas com água e comida.

**Sono:** um personagem que precise dormir pode ficar acordado durante até Rx12 horas. Após esse tempo, deve fazer um teste de Resistência com redutor cumulativo de –1 para cada hora extra. Em caso de falha, cai no sono durante 2d horas. Para testes de sono, personagens com R0 contam como se tivessem R1.

## COMBATE

**Combate é a parte mais importante deste jogo — afinal, estamos falando de aventuras que comportam heróis de mangá, anime e games! Em 3D&T, como em todos os outros RPGs, combates são decididos através de**

**uma série de testes: os combatentes jogam dados e, de acordo com os resultados, conseguem provocar mais ou menos dano no oponente.**

Obviamente, quanto mais altas as Características de um personagem, maiores suas chances de vencer. Isso não significa que seja impossível para um herói fraco vencer uma luta. Será apenas mais difícil.

Embora personagens jogadores possam lutar entre si, a maioria dos combates vai ocorrer entre os aventureiros e os inimigos colocados no jogo pelo Mestre. Neste caso, cada jogador rola os dados por seu personagem e o Mestre rola pelos inimigos. O Mestre pode fazer suas rolagens em segredo, atrás de um escudo — mas também pode fazê-las abertamente, se quiser.

As únicas regras realmente necessárias para realizar um combate em **3D&T** estão no quadro Turno de Combate. Todas as outras regras apresentadas neste capítulo são opcionais — ou seja, o Mestre as permitirá apenas se quiser. Elas servem para tornar o jogo mais adequado a certos gêneros ou aventuras, fazendo-o mais prático, mais realista ou mais heróico.

Usar mais regras torna o combate mais real, mas também mais demorado, exigindo mais cálculos e mais rolagens de dados; poucas regras fazem um combate mais rápido e ágil, mas pobre em detalhes. A decisão cabe a cada Mestre ou cada grupo — os jogadores também podem opinar sobre o uso de regras opcionais.

Mas lembre-se que, uma vez que as regras tenham sido escolhidas, elas devem ser fielmente empregadas em TODOS os combates da aventura.

## Esquiva

Quando um personagem recebe um ataque ele pode, antes do Passo 3 do Turno de Combate (ou seja, antes de rolar o dado para sua FD), tentar se Esquivar.

A Esquiva é conseguida com um teste bem-sucedido

# Turno de Combate

**Passo 1 • Iniciativa:** cada combatente rola um dado e acrescenta o resultado à sua Habilidade. Inclua +1 por Aceleração ou +2 por Teleporte (não cumulativos) quando houver. Combatentes com Iniciativa mais alta atacam primeiro. Em caso de empate, os combatentes agem ao mesmo tempo. Este teste é feito apenas uma vez, no primeiro turno do combate: o valor de Iniciativa é mantido até o final da luta.

**Passo 2 • Força de Ataque (FA):** os personagens escolhem seus alvos e fazem seus ataques ou manobras. A Força de Ataque de cada um será igual a H+F+1d (para ataques corporais) ou H+PdF+1d (para ataques à longa distância), à escolha do jogador. Essa escolha deve ser feita antes da rolagem.

Exemplo: um atacante com H4, F3 e PdF1 rola um dado e consegue um 2. Ele terá uma Força de Ataque 9 (4+3+2) para lutar corpo-a-corpo e FA 7 (4+1+2) para lutar à distância.

**Passo 3 • Força de Defesa (FD):** a Força de Defesa da vítima será igual a H+A+1d. Subtraia esse valor da FA do atacante. O resultado final será a quantidade de Pontos de Vida perdidos pela vítima.

Exemplo: um atacante com H2 e F3 rola um dado, consegue um 5 e ataca com FA 10. Seu alvo tem H2, A1 e rola um 3, protegendo-se com FD 6. 10–6=4. A vítima perde 4 PVs por este ataque.

Caso a FD final do alvo seja igual ou superior à FA final do atacante, nenhum dano é provocado.

de Habilidade. Esse teste sofre um redutor igual à Habilidade do atacante. Por exemplo, H–2 se o atacante tem H2.

Muitas vezes a Esquiva será impossível. Por exemplo, uma vítima com H2 (e sem nenhum bônus) nunca poderá se esquivar de um atacante com H2 ou maior. Neste caso, a vítima simplesmente não faz o teste.

Caso um mesmo personagem receba vários ataques simultâneos, o número máximo de Esquivas que ele pode tentar por turno é igual à sua Habilidade. Então, um personagem com H3 pode fazer até três tentativas, sejam bem-sucedidas ou não.

**Atenção:** cada ataque recebido só permite uma tentativa. Depois de fracassar uma vez, você não pode fazer novas tentativas de Esquiva para um mesmo ataque — apenas para outros ataques.

O teste de Habilidade para a Esquiva recebe um bônus de +1 por Aceleração ou +2 por Teleporte, se você tiver uma dessas Vantagens. Esses bônus não são cumulativos.

Personagens cegos, ou que por algum motivo não possam saber de onde vem um ataque, sofrem um redutor de –3 em Esquivas (ou apenas –2 se tiverem Audição Aguçada ou Radar).

## Acerto Crítico

Ao rolar o dado para determinar sua Força de Ataque o[u] Força de Defesa, caso você consiga um resultado 6, este ter[á] sido um Acerto Crítico.

Dobre o valor de sua Força ou PdF (mas não quaisque[r] outros bônus) para a FA, ou de sua Armadura para a FD.

**Exemplo 1:** um atacante com F4 e H2 rola um 6, conseguindo um Crítico. Sua FA final será 8 (por F4x2) +2 (por H2) +6 (pela rolagem do dado), total FA 16.

**Exemplo 2:** após sofrer um ataque, uma vítima com A3 e H5 rola 6, um Crítico. Sua FD final será 6 (por A3x2) +5 (por H5) +6 (pela rolagem do dado), total FD 17.

Caso sua Força, Armadura ou Poder de Fogo esteja so[b] efeito de algum bônus ou redutor (como F+2 por Ataqu[e] Especial, ou A–1 por Assombrado), este também se[rá] incluído. No entanto, bônus ou redutores de Habilidade (como H+2 por Arena) não são dobrados por um Crítico.

Caso sua Força, Armadura ou Poder de Fogo já tenh[a] sido dobrado por qualquer razão (como Tiro Carregável ou Armadura Extra), neste caso você deve triplicar o valor (NÃO quadruplicar).

## Alvo Indefeso

A Força de Defesa de um alvo é o resultado d[a] soma de sua Habilidade (sua capacidade d[e] bloqueios e defesas ativas, aquelas que el[e] usa de propósito) e Armadura (sua[s] defesas passivas, aquelas que fun[-] cionam mesmo sem ele querer).

Às vezes, um personagem não tem como se defender ativa[-] mente: por exemplo, se estiver amarrado, para[-] lisado, pendurado à beira de um penhasco, dormindo, desmaiado, ou apenas surpreso. Neste[s] casos, ele será considerado Indefeso. Sua Habilidade não [é] levada em conta para calcular a FD, e ele também não pod[e] rolar 1d; sua FD será apenas pela Armadura.

Claro que isso reduz dramaticamente suas chanc[es] de resistir a ataques. Personagens Indefesos també[m] não podem fazer Esquivas.

## Alvo Surpreso

Uma das formas mais eficien[-] tes (e menos honradas) de ata[car] alguém é com o elemento surpre[-] sa. Um oponente surpreso é con[-] siderado Indefeso, podendo usar ape[-] nas a Armadura em sua FD.

A melhor forma de apanhar um oponente Indefeso [é] atacando de surpresa — ou seja, quando ele não espera s[er] atacado. Fazer isso exige se aproximar sem ser notado, o[u] então manter-se escondido enquanto o alvo vem até você.

Aproximar-se furtivamente de alguém ou ficar escond[...]

do sem ser notado exige um teste de Crime, Investigação, Sobrevivência ou Furtividade. O teste será Fácil, Normal ou Difícil, dependendo da situação: se você aguarda escondido nas copas das árvores, à noite, você está em posição vantajosa (Fácil); se está seguindo sua vítima, será Normal; e se a vítima está em terreno aberto, à luz do dia, será bem mais complicado (Difícil).

Mesmo que o atacante seja bem-sucedido no teste e consiga ficar oculto, a vítima ainda tem direito a um teste para notar sua presença. Será um teste de Habilidade–3 se o espreitador está em posição vantajosa, H–1 se está em posição normal, ou H+1 se está em posição complicada. Personagens com Sentidos Especiais de qualquer tipo apropriado recebem um bônus de H+2 para perceber emboscadas. Caso a vítima seja bem-sucedida no teste, não pode mais ser considerada Indefesa, mesmo que não consiga saber exatamente onde está o atacante.

Uma vez que um combate tenha se iniciado, ou que o alvo já tenha recebido um ataque, ele não estará mais surpreso e nem Indefeso — mesmo que o atacante ainda esteja escondido, invisível ou fora de alcance. No entanto, ainda pode sofrer redutores por lutar com alguém que não pode ver.

Emboscadas e ataques de surpresa são uma tática covarde e sem honra: personagens com o Código de Honra do Combate, dos Heróis ou da Honestidade nunca vão lançar *mão desse recurso, nem permitir que seus colegas o façam.*

## Ataques Múltiplos

Tipicamente, você pode fazer apenas um ataque por rodada. Algumas raças (Centauro, Membros Extras) têm ataques adicionais, mas estes não recebem os benefícios da Habilidade em sua Força de Ataque.

Caso deseje fazer mais de um ataque por rodada, sua Habilidade será reduzida em –2 para calcular a FA de cada ataque extra. Assim, um atacante com F2 e H4 que decida fazer dois ataques fará ambos com FA 2+2+1d. Se optar por três ataques, serão todos com FA 2+0+1d.

Você não pode fazer ataques extras caso sua Habilidade fique abaixo de zero devido aos redutores. Portanto, um atacante com H0 ou H1 nunca pode fazer um ataque extra. Alguém com H2 ou H3 pode fazer apenas um ataque extra, e assim por diante.

Personagens com as Vantagens Ataque Múltiplo ou Tiro Múltiplo não sofrem redutores de Habilidade, mas precisam pagar 2 PMs para cada ataque extra. Se quiserem eles ainda podem, a qualquer momento, optar por não gastar PMs e receber os redutores normais.

## Testes de Habilidade

Em condições normais de combate, não há necessidade de testes de Habilidade para ataques. Todos os ataques acertam automaticamente, e causam dano quando sua Força de Ataque vence a Força de Defesa do alvo.

No entanto, durante circunstâncias muito difíceis ou especiais (por exemplo, lutar em gelo escorregadio, uma floresta de espinhos ou sobre um precipício), o *Mestre* pode exigir testes de Habilidade, não para acertar, mas para evitar que o atacante sofra algum efeito indesejado (como cair ou sofrer dano).

## Fugas e Perseguições

Quem tenta fugir no meio de um combate fica vulnerável durante um turno, e pode ser atacado sem poder contra-atacar. Além disso, estará Indefeso e não poderá incluir sua Habilidade e nem +1d em sua FD, apenas Armadura.

Em caso de fuga, em vez de fazer seu ataque, o adversário pode tentar uma perseguição. Se o fugitivo tiver velocidade igual ou maior, consegue escapar; se o perseguidor tiver velocidade maior, ele detém a fuga e o fugitivo é obrigado a continuar lutando. Vantagens como Aceleração, Teleporte e Levitação podem ajudar na fuga ou perseguição.

## Ataque Concentrado

Embora seja raro ter uma chance para isso no meio de um combate, qualquer personagem pode gastar algum tempo para aumentar o dano de seu próximo ataque: ele se concentra, prepara melhor o golpe, capricha mais na pontaria, reúne energia e, quando está pronto, ataca.

Para cada turno que o personagem gasta se concentrando, ele pode acrescentar F+1 ou PdF+1 à FA de seu próximo ataque. Esse dano pode ser cumulativo com Ataque Especial e outras Vantagens que aumentam a FA; ou seja, depois de energizar durante 1 turno, você pode também gastar 2 PMs para

fazer um Ataque Especial e ganhar FA+3, por exemplo. O dano extra desaparece após esse ataque; para fazer isso outra vez você deve gastar mais tempo se concentrando.

O bônus máximo que um personagem pode acumular é igual à sua própria Resistência. Exemplo: um personagem tem Habilidade 1, Resistência 3 e Poder de Fogo 3. Se quiser concentrar energia ao atacar com PdF, ele pode gastar até três turnos (R3) para conseguir uma boa FA (1+3+3+1d) no próximo ataque.

A energia acumulada não pode ser "guardada": se não for usada imediatamente, ela desaparece. Um personagem não pode fazer absolutamente nada enquanto se concentra. Se receber qualquer ataque, será considerado Indefeso (apenas *sua Armadura conta em sua Força de Defesa*). E *se sofrer* qualquer dano, sua concentração é perdida.

## Combos

Você pode combinar Vantagens e manobras diversas para desferir golpes espetaculares, desde que consiga pagar pelo custo em PMs e quaisquer outras exigências de todas as manobras envolvidas.

**Ataque Especial + Arma Especial:** você pode usar uma Arma Especial em conjunto com um Ataque Especial, pagando 2 PMs por este último para aumentar sua FA final em +2. Você também pode usar, ao mesmo tempo, quaisquer Vantagens da própria arma, pagando o custo normal em PMs caso necessário.

**Ataque Especial + Ataque Múltiplo ou Tiro Múltiplo:** você pode fazer vários ataques por rodada pagando 2 PMs para cada um deles, até o limite de sua Habilidade. No entanto, se quiser usar também um Ataque Especial, deve pagar o custo normal desta Vantagem (2 PMs) para CADA ataque. Então, um lutador com F2, H3, Ataque Especial e Ataque Múltiplo poderia fazer três ataques (todos com FA 7) em uma rodada, pagando um total de 12 PMs.

Você também pode escolher aplicar o Ataque Especial em apenas um dos ataques múltiplos. Por exemplo, o mesmo lutador pode fazer um Ataque Especial com FA 7 e os dois restantes com FA 5, pagando 8 PMs.

**Ataque Especial + Ataque Concentrado:** você emprega o tempo necessário se concentrando e, na rodada em que vai atacar, gasta 2 PMs para uma FA+2, além dos bônus obtidos enquanto se concentrava (+1 por rodada).

**Ataque Especial + Fraturas e Amputações:** você pode usar um Ataque Especial enquanto usa esta manobra, mas deve avisar ANTES de rolar os testes. Se falhar em qualquer um deles, gastará 2 PMs por nada.

**Ataque Múltiplo ou Tiro Múltiplo + Tiro Carregável ou Ataque Concentrado:** Vantagens ou Manobras que permitem mais ataques por rodada nunca podem ser combinadas com outras que gastam rodadas para preparação ou concentração.

**Paralisia + Ataque Especial:** você pode combinar Paralisia com Ataque Esepcial (ou qualquer outra Vantagem ou manobra que aumenta a *FA*) para *ajudar a vencer* a FD do alvo, pagando os custos necessários. No entanto, este ataque continuará não causando nenhum dano real.

**Tiro Carregável + Ataque Concentrado:** se usar esta Vantagem e esta manobra ao mesmo tempo, você deve gastar uma rodada (ou mais) para cada uma. O efeito do Tiro Carregável SEMPRE vem por último. Exemplo: você tem PdF2 e gasta uma rodada (ataque concentrado), ganhando PdF3; gasta mais uma rodada concentrando para PdF4; e finalmente uma última rodada para usar seu Tiro Carregável (custa 2 PMs). Na rodada seguinte, pode atacar com PdF8!

**Área de Batalha, Arena, Poder Oculto:** bônus oferecidos por estas Vantagens podem ser combinados com quaisquer outros livremente, desde que os custos em PMs sejam pagos.

**Multiplicações:** algumas Vantagens, manobras ou efeitos duplicam o valor de sua Força, Armadura ou PdF. Isso pode acontecer como efeito de um acerto crítico, Tiro Carregável, fratura e outros. Caso dois ou mais destes efeitos ocorram ao mesmo tempo, os multiplicadores são somados — NÃO multiplicados entre si. Exemplo: se durante um Tiro Carregável você rolar 6 e conseguir um Acerto Crítico, seu PdF será multiplicado por 3, não por 2x2.

**Sem Combos:** note que alguns ataques NÃO podem ser combinados com quaisquer outros — por exemplo, os ataques extras oferecidos por ser um Centauro ou ter Membros Extras. Seu dano jamais pode ser aumentado por nenhuma Vantagem ou manobra.

Não é permitida nenhuma outra combinação que não conste nesta lista.

## Munição Limitada

O normal é que a munição de um personagem nunca se esgota — ele pode usar seu Poder de Fogo indefinidamente. Isso evita tediosas contagens de munição que atrapalham o bom andamento da aventura, e também reflete filmes e desenhos em que um herói NUNCA fica sem munição.

Contudo, se o Mestre desejar, pode tornar isso diferente. Muitas vezes é interessante limitar a munição dos personagens, para evitar que os jogadores abusem de seu Poder de Fogo. Assim, a critério do Mestre, todos os personagens possuem a Desvantagem Munição Limitada (veja em Desvantagens). Eles têm um número de tiros igual a cinco vezes seu Poder de Fogo (com PdF 2 você tem 10 tiros, por exemplo). Esta é toda a munição que você consegue conter ou carregar consigo. O método de recarga depende: se você dispara energia pelas mãos, talvez precise descansar; se é um arqueiro, precisará comprar ou fazer mais flechas. Cada caso deve ser julgado pelo Mestre.

Esta regra é especialmente indicada para aventuras medievais: flechas, dardos e adagas de arremesso acabam mais rapidamente que balas de metralhadora...

## Alcance do Poder de Fogo

Normalmente, Poder de Fogo pode ser usado para atingir qualquer coisa que esteja à vista, não importa quão distante o alvo esteja. Mas, para um jogo mais realista, o Mestre pode determinar um limite máximo para ataques distantes.

Para PdF1, o alcance máximo é de 10m; dobre esse alcance para cada nível extra (20m para PdF2, 40m para PdF3, e assim por diante). Um alcance de um personagem com Membros Elásticos será sempre 10m.

Quando um ataque excede o alcance máximo do personagem, o Poder de Fogo é reduzido em –1 para a FA final. Então, se você tem PdF 4, ao atacar alvos que estejam a mais de 80m seu PdF será 3. No caso de Membros Elásticos, sua Força será reduzida a zero (é simplesmente impossível esticar além do limite).

## Fraturas e Amputações

Personagens de **3D&T** podem ser poderosos, mas também podem ter seus ossos quebrados ou membros decepados. São injúrias que poderiam incapacitar ou matar uma pessoa normal — mas alguns heróis, vilões e criaturas não são gente normal! Enquanto ainda tiverem Pontos de Vida, eles podem ignorar, suportar ou regenerar qualquer lesão grave. Assim, por mais irreal que possa parecer, neste jogo fraturas e amputações não passam de efeitos visuais e não têm qualquer efeito em combate.

Contudo, o dano real (perda de PVs) de um ferimento assim é maior. Para tentar quebrar ou decepar uma parte de um oponente, faça dois testes separados — um de Habilidade, outro de Força ou Poder de Fogo. Se ambos forem bem-sucedidos, você causará um ferimento grave: dobre o valor de F ou PdF para determinar a FA. Esta manobra não permite Esquivas.

Cada nível de Membros Extras concede um bônus de

+1 em ambos os testes (mas apenas para ataques baseados em Força). Se qualquer dos testes (Habilidade ou Força/PdF) falhar, você não terá conseguido realizar a manobra e sua iniciativa ainda será reduzida em −4 no turno seguinte.

## Choque de Energia

Quando um lutador é atacado com Poder de Fogo, a Esquiva nem sempre é possível. Às vezes o alvo está preso, ou então tentando proteger alguma coisa, ou ainda não tem Habilidade suficente.

Em casos assim, um verdadeiro herói não tem outra escolha além de usar o próprio corpo para deter o ataque mortal. Isso é coisa que os heróis da TV, cinema e quadrinhos fazem o tempo todo. Vantagens como Deflexão ou Reflexão ajudam muito.

Mas existe uma outra opção: em vez de esquivar, o personagem atacado tem a opção de usar seu próprio PdF para tentar anular o ataque. Esta manobra é possível apenas caso o personagem atacado ainda não tenha realizado sua ação neste turno.

Para realizar a manobra, primeiro você faz um teste de Poder de Fogo. Se conseguir, calcule sua FA normal, e esse valor será subtraído do dano do atacante. O dano que resta atinge você normalmente. Mas, se a sua FA é superior, neste caso atacante recebe esse dano. Em ambos os casos, quem recebe o ataque tem direito a absorver o dano normalmente com sua Força de Defesa normal (mas NÃO é permitido usar Deflexão ou Reflexão).

## Sacrifício Heróico

Quando percebe que não existe outra saída, qualquer personagem pode escolher sacrificar a própria vida para tentar destruir o inimigo.

Ao realizar um sacrifício heróico, um personagem pode usar todas as Vantagens que quiser sem gastar Pontos de Magia, para realizar um único e fulminante ataque. O alvo ainda tem direito a tentar uma Esquiva (quando possível) e usar sua Força de Defesa.

Obviamente, após esse ataque final, o personagem morre. Ele só poderá ser trazido de volta através de poderes

como Ressurreição ou Desejo. Personagens que nunca morrem (como Imortais ou Construtos) podem realizar um sacrifício heróico, mas neste caso NÃO poderão mais voltar à vida pelos meios normais, apenas por magia.

## Um Exemplo de Combate

Para ilustrar melhor algumas regras de combate vistas neste capítulo, vamos explicar passo-a-passo como poderia ser uma luta entre dois personagens Campeões (feitos com 10 pontos). Suas fichas completas aparecem no final do combate.

***A noite se aproxima na Grande Savana. O centauro Koltar patrulha os limites de sua aldeia, como tem feito durante os últimos anos. A lembrança do dia fatídico em que perdeu sua irmã, durante um ataque de elfos negros, ainda assombra seus sonhos. Ele jurou que algo assim nunca acontecerá de novo.***

***Ele não sabe, entretanto, que está sendo vigiado. Zendira, uma elfa negra notória e perversa — mesmo para os padrões de sua raça terrível — espera que o sol vá embora para fazer uma nova vítima.***

Um Centauro e uma Elfa Negra estão para se enfrentar. Ela prefere atacar à noite para não sofrer o efeito do Ponto Fraco de todos os Elfos Negros (H–1 à luz do dia). Ela também vai se posicionar a uma distância segura, pelo menos 20m. Isso é longe o suficiente para evitar que seja atacada corpo-a-corpo, mas também perto o bastante para evitar que sofra qualquer redutor por exceder o limite de seu PdF2.

Zendira tentará um covarde ataque de surpresa antes da luta começar. Para isso ela deve ser bem-sucedida em ficar oculta aos sentidos do inimigo.

Koltar está vigilante, mas não espera ser atacado neste exato momento. Zendira tentará se esconder na mata que marca o limite da aldeia. O Mestre decide que é uma posição vantajosa, então será uma tarefa Fácil. É uma façanha que exige Furtividade. Como ela tem a Perícia Crime, não precisa fazer nenhum teste — a elfa maligna é automaticamente bem-sucedida em ficar escondida.

Koltar tem direito a um teste para notar a presença da assassina. Como ela está em posição vantajosa, será um duro teste de H–3. O centauro tem H3, e não tem Sentidos Especiais de nenhum tipo, então normalmente seria impossível. Mas agora ele está em sua Arena (H+2), então no momento tem H5. Conseguirá perceber o perigo se conseguir um resultado 1 ou 2 no dado.

Infelizmente, ele tira um 4 e falha. A vilã poderá atacá-lo de surpresa.

***Com um sorriso cruel nos lábios, imaginando a pele daquele belo centauro como decoração em seu covil, Zendira prepara o arco. Para ter certeza de que matará a criatura com uma única flecha, ela se permite alguns momentos fazendo pontaria, ao mesmo tempo em que recorda a técnica secreta de seu clã élfico, a Flecha da Alma Negra...***

A Elfa Negra decide aproveitar sua posição e usar um ataque concentrado. Ela vai gastar um turno se preparando para ganhar PdF+1 em seu próximo ataque. Com sua R1, este é o tempo máximo que ela pode gastar. Além disso, mesmo que tivesse uma Resistência mais alta, em cada rodada ela correria o risco de ser descoberta e perder o elemento surpresa.

Além do ataque concentrado, ela vai também usar seu Ataque Especial, gastando 2 de seus 5 Pontos de Magia.

Na rodada seguinte, a vítima tem direito a um novo teste de H–3 para tentar perceber a ameaça (a Elfa dispensa testes para continuar escondida). No entanto, ele tira um 6 e falha outra vez. Koltar está Indefeso, e em grande perigo.

***Impregnando a flecha com suas palavras malignas, Zendira faz o disparo mortal. A flecha entra profundamente no flanco de Koltar, provocando um ferimento grave.***

Zendira ataca. Ela tem H3 e PdF2. Sua Força de Ataque recebe ainda +1 pelo ataque concentrado, e +2 pelo Ataque Especial. Total 8, que deve ainda ser somado ao resultado de 1d. Ela rola 2. Sua FA final é 10.

Como Koltar está surpreso e Indefeso, apenas sua A1 é levada em conta para calcular sua Força de Defesa. FA 10 – FD 1 = 9. Koltar perde 9 Pontos de Vida. Seu total eram 10 PVs. Por muito pouco ele não foi abatido com um só ataque!

***Mesmo rugindo de dor, Koltar reconhece a flecha como pertencendo aos elfos negros. A morte da irmã ataca sua mente, quase impedindo-o de lutar, mas ele persevera e resiste.***

Koltar é Assombrado. Sempre que entra em combate ou corre perigo, deve rolar um dado: um resultado 4, 5 ou 6 significa que ele sofrerá um redutor de –1 em suas cinco Características. Felizmente ele rola um 3 e não sofre esse efeito. Ainda bem, pois já está encrencado o bastante!

***Pela direção de onde veio a flecha, o centauro sabe onde o inimigo está escondido e galopa naquela direção, preparando uma lança. Praguejando blasfêmias contra os deuses de seu próprio mundo sombrio — e também surpresa com a resistência de sua vítima —, a elfa abandona o esconderijo para atirar outra flecha, usando novamente sua arte maligna.***

Com sua atual H5, o Centauro tem velocidade máxima de 50m por turno, mais que suficiente para cobrir os 20m que o separam da inimiga. Mesmo assim, ainda vai precisar de uma rodada inteira para chegar à distância de combate corpo-a-corpo.

Koltar e Zendira começam efetivamente a luta. Devem rolar a iniciativa para ver quem ataca primeiro.

O Centauro rola um 3 e soma à sua atual H5, conseguindo 8. A Elfa Negra rola um 6 e soma à sua H3,

conseguindo 9. Ela vence.

Uma vez que ambos ainda estão distantes um do outro, só podem atacar usando Poder de Fogo. A assassina tentará outro Ataque Especial, ganhando PdF+2 e gastando mais 2 PMs. Ela tem agora apenas 1 Ponto de Magia.

***Finalizando sua prece profana com um beijo, Zendira dispara. Mas desta vez a Flecha da Alma Negra falha em arrancar sangue da vítima.***

Zendira tem agora uma FA 7, sendo H3, PdF2 e +2 pelo Ataque Especial. Ela rola um 4, conseguindo uma FA final 11.

Mas desta vez o Centauro não está Indefeso. Sua Força de Defesa é igual a H5, A1 e 1d. Ele rola 5, total FD 11. Exatamente o que ele precisava para deter totalmente o ataque da Elfa, sem perder seu único Ponto de Vida.

***Koltar sabe que está em terrível desvantagem neste combate à distância, por isso pretende se aproximar o mais rápido possível para derrubar a elfa com seu machado de guerra. Enquanto isso, tenta atingir a inimiga com um arremesso de lança.***

Enquanto corre, o Centauro vai tentar um ataque com a lança. Vai também gastar 1 Ponto de Magia para ganhar PdF+1 (este é um Ataque Especial menor, possuído por qualquer personagem). No final ele tem H5, PdF0+1 e rola um 3. FA 9.

A Elfa não tem direito a uma Esquiva, pois o atacante tem H5 e ela, com sua H3, não pode ser bem-sucedida em um teste de H–5.

Zendira tem H3, A1 e rola um 2. Sua Força de Defesa final é 6. 9–6=3. Ela perde 3 PVs de seu total 5. Tem agora apenas 2 Pontos de Vida, com certeza uma situação perigosa.

***A elfa começa a achar que desafiar esta criatura em seu próprio terreno foi uma péssima idéia. Se soubesse, teria sido melhor atraí-lo para longe e depois atacar.***

***O inimigo a alcançou, e ela sabe que tem pouca chance em combate corporal. Só lhe resta tentar cegar a fera com sua magia das trevas para depois fugir, ou então voltar a atacar de uma distância segura.***

Começa uma nova rodada, e a Elfa Negra ataca primeiro, pois venceu a iniciativa no início da luta. Em vez de atacar, ela decide tentar lançar uma magia de Cegueira, gastando para isso seu último Ponto de Magia.

***Ela murmura as palavras mágicas, e a escuridão salta de suas mãos na direção do rosto do centauro. Seus olhos ardem e se enchem de dor. Ele está cego!***

Conforme as regras desta magia, a Elfa não precisa de nenhum teste para acertar, mas a vítima pode fazer um teste de Resistência para ignorar o efeito. Koltar tem R2. Ele rola um 6. Uma falha!

***Koltar sabe que sua vida está por um fio. Se deixar a elfa escapar, estará indefeso quando ela se afastar para disparar mais flechas. Precisa vencer agora! Mesmo sem enxergar, o centauro ataca com os cascos dianteiros, orando à deusa Allihanna para que guie seus golpes.***

É a vez do Centauro. Personagens cegos, e que não tenham Sentidos Especiais, sofrem um redutor de H–1 em ataques corporais. Para aumentar suas chances, Koltar decide fazer dois ataques com os cascos, em vez de apenas um com seu machado.

Estes ataques são imprecisos, por isso não recebem benefício pela Habilidade, então Koltar nada sofre por estar cego. Contudo, embora ainda tenha Pontos de Magia para gastar, o Centauro não pode usá-los para aumentar o dano destes ataques.

Koltar faz o primeiro ataque. F2+1d. Ele rola um 2. FA final 4. A Elfa Negra, com sua H3 e A1, pode evitar este ataque mesmo rolando apenas 1. Ela não sofre dano.

Koltar faz o segundo ataque. F2+1d. Desta vez ele rola um 6. Um Crítico! Sua Força será dobrada. 2x2+6=10.

A Elfa rola 3. Somando com sua H3 e A1, sua Força de Defesa é 7. Ela perde 3 PVs. Como tinha apenas 2, está agora com 0 Pontos de Vida. Ela cai.

***Koltar mal consegue acreditar quando sente seu casco atingir a elfa em cheio, e consegue ouvi-la indo de encontro ao chão. Teve muita sorte! Se não estivesse em terreno familiar, com certeza estaria morto agora.***

***Ainda cego, ele tenta examinar seu corpo. Parece que ela ainda vive.***

Zendira faz um Teste de Morte e tira um 4. Ela está inconsciente e gravemente ferida. Morrerá em 1d horas, a menos que receba cuidados médicos.

***Mesmo cego, seria simples para Koltar acabar com a vida da elfa agora. Mas ele não é um covarde ou criminoso. Não vai agir da mesma forma que os assassinos de sua irmã. Nunca!***

Koltar segue o Código de Honra dos Heróis. Embora esta situação específica não seja mencionada no Código, ele sabe que seria uma violação matar uma inimiga indefesa ou deixá-la aqui para morrer.

***Vitorioso, Koltar começa a trotar lentamente de volta à aldeia com a elfa nos braços, esperando que o xamã consiga curar seus olhos e também salvar a vilã, para que seja julgada e condenada.***

**Koltar:** F2, H3, R2, A1, PdF0, Centauro (2 pts), Arena (sua aldeia, 1 pt), Sobrevivência (2 pts), Assombrado (–2 pts), Código de Honra dos Heróis (–1 pt)

**Zendira:** F0, H3, R1, A1, PdF2, Elfa Negra (3 pts), Ataque Especial (PdF, 1 pt), Crime (2 pts), Insana: Homicida (–2 pts), Má Fama (–1 pt), Luz 1, Trevas 2

## TIPOS DE DANO

**Dano é dano. O sistema de combate normal deste jogo leva em conta que todos os personagens causam dano de mesmo tipo, não importa que arma ou ataque estejam usando.**

*Portanto, quando você tem Poder de Fogo 5, não faz* diferença se está usando um canhão de plasma, raio laser, onda de choque, arco e flecha, adagas de arremesso, melancias teleguiadas ou qualquer outra coisa. O dano será sempre o mesmo — Força de Ataque 5, somada à sua Habilidade +1d para determinar a FA final —, sem nenhum efeito especial.

Contudo, você pode escolher o TIPO de dano que seus ataques causam. Por exemplo, se você é um guerreiro bárbaro armado com espada e arco, pode ter Força (corte) e Poder de Fogo (perfuração). E se é um artista marcial que luta de mãos vazias e dispara bolas de fogo pelas mãos, pode ter Força (contusão) e Poder de Fogo (calor/fogo). Isso também é conhecido como "dano personalizado".

Dar tipos diferentes de dano para sua Força e/ou PdF não custa pontos. Estes são os tipos de dano que você pode ter:

**Corte:** espadas, machados, garras, lâminas em geral.

**Perfuração:** flechas, lanças, arpões, adagas, dardos, espinhos, chifres, pistolas, armas de fogo em geral.

**Contusão:** socos, chutes, clavas, martelos, pedras...

***Explosão:*** *bombas, granadas, mísseis...*

**Calor/Fogo:** lança-chamas, bolas de fogo, bombas incendiárias, armas de raio...

**Frio/Gelo:** raio congelante.

**Luz:** raio laser.

**Eletricidade:** choques e relâmpagos em geral.

**Som/Vento:** estrondo sônico, deslocamento de ar, ondas de choque, tufões e furacões em geral.

**Químico:** água, ácido, venenos...

### Troca de Dano

Mas e se você quiser mudar seu tipo de dano? E se um guerreiro escolhe largar a espada (corte) e lutar com uma lança (perfuração) ou maça (contusão)? E se um soldado troca sua metralhadora (perfuração) por um lança-mísseis (explosão)?

Isso é permitido, sim. Muitas vezes pode ser mais vantajoso atacar com outros tipos de arma ou tática. Infelizmente, sua Força ou PdF naturais (aqueles que você escolheu durante a criação do personagem) *já correspondem à sua* melhor arma ou técnica de luta. Mudar isso vai piorar seu desempenho.

Usar outro tipo de dano reduz sua F ou PdF em –1. Então, se você tem Força 3 (corte) com sua espada, mas decide lutar de mãos vazias, sua Força passa a ser 2 (contusão). A única exceção são personagens com a Vantagem Adaptador, que podem se adaptar facilmente a qualquer arma ou técnica de luta sem sofrer esse redutor.

E como se pode mudar de dano? Isso depende dos recursos que o personagem tem à disposição. Se você larga a espada (corte) e resolve lutar com os punhos (contusão), isso parece lógico. Se você apanhou um lança-chamas com um *soldado derrotado, tudo bem. Mas* você não pode dizer que um arqueiro elfo de repente resolve usar seu Poder de Fogo para causar dano por frio/gelo ou explosão!

Cada caso deve ser examinado e julgado pelo Mestre, de acordo com a situação. Atenção, Mestre: muitos jogadores podem querer carregar montes de armas, munições e outras tranqueiras para ter diferentes tipos de dano sempre que quiserem. Como regra opcional, nenhum personagem pode ter mais armas (ou tipos) que sua Força. Ou seja, com Força 2 (contusão) você poderia ter mais duas armas diferentes: talvez uma adaga (perfuração) e uma tocha (calor/fogo). E no caso de um artista marcial ou super-herói, você pode ter outros poderes ou técnicas de luta que causam danos diferentes (mãos flamejantes, chutes congelantes...).

## Para que Serve?

Perceba que, na maioria dos casos, causar dano diferente não muda nada. Força 4 sempre vai somar +4 à Força de Ataque, não importa se é fogo, gelo, água ou mingau de aveia. Escolher Poder de Fogo Químico NÃO permite paralisar ou envenenar o oponente (para isso existem Vantagens e magias específicas).

O dano personalizado vai fazer efeito apenas em oponentes que sejam resistentes — ou vulneráveis — contra aquele dano. Existem inimigos e criaturas que podem ser feridos mais facilmente com certos tipos de dano, e outras que são resistentes (ou até imunes) a certos tipos.

E há também criaturas que possuem proteções mais genéricas. Um dia você pode encontrar um monstro totalmente invulnerável a qualquer ataque com Poder de Fogo, não importa que tipo de PdF você tenha!

Então, usar diferentes tipos de dano só faz diferença quando o alvo tem alguma proteção ou fraqueza especiais. Elas existem em três graduações:

**Vulnerabilidade:** quando recebe aquele dano, uma criatura vai usar apenas metade de sua Armadura (arredondada para baixo) em sua Força de Defesa. Esta fraqueza pode ser possuída por personagens jogadores como uma Desvantagem (veja em Desvantagens).

**Armadura Extra:** quando recebe aquele dano, uma criatura vai usar o dobro de sua Armadura em sua Força de Defesa. Esta resistência pode ser comprada por personagens jogadores como uma Vantagem (veja em Vantagens) ou obtida através de magia (veja a magia Armadura Extra).

**Invulnerabilidade:** quando recebe aquele dano, uma criatura não vai sofrer absolutamente nada. Apenas NPCs têm esta resistência como habilidades naturais; personagens jogadores só podem consegui-las com magia ou itens mágicos (veja a magia Invulnerabilidade).

## Dano Mágico

NÃO é permitido personalizar dano como magia. Mesmo que você possua o poder sobrenatural de disparar relâmpagos pelas mãos, esse dano NÃO é considerado mágico. Será apenas dano elétrico. E isso é um problema, pois certas criaturas e vilões muito poderosos sofrem dano APENAS quando atacados com magia.

Existem três formas de provocar dano mágico: com magia verdadeira, que exige Focus para ser realizada (veja o capítulo Magia e Magos); com qualquer ataque ou manobra que use Pontos de Magia; ou com armas mágicas. Uma arma é considerada mágica quando é uma Arma Especial ou quando está sob efeito de magias como Aumento de Dano.

## Conflitos

É raro, mas às vezes uma resistência e uma fraqueza podem entrar em conflito.

**Vulnerabilidade vs. Armadura Extra:** digamos que uma criatura tenha Armadura Extra (magia), Vulnerabilidade (calor/fogo) e sofre o ataque de uma bola de fogo mágica, obtida através de magias como Ataque Mágico ou Explosão. Este dano é, ao mesmo tempo, calor/fogo e magia. O que acontece? Neste caso, ambas se cancelam e o alvo usa sua Armadura normal.

**Vulnerabilidade vs. Invulnerabilidade:** a última prevalece. Possuindo Invulnerabilidade (magia) e Vulnerabilidade (calor/fogo), um ataque com fogo mágico (ou qualquer outro tipo de magia) não vai provocar nenhum dano.

# MÁQUINAS E VEÍCULOS

**Uma Máquina é qualquer aparelho mecanizado que possa ser usado para lutar, seja um robô, armadura mecânica ou veículo.**

Existem quatro tipos básicos de Máquinas: robôs normais, robôs gigantes, veículos normais e veículos gigantes. Exceto pelo tamanho, não existe muita diferença entre eles (veja mais detalhes sobre tamanhos diferentes em Poder de Gigante).

## Máquinas: Usá-las ou Não?

Máquinas são elementos importantes em certos gêneros, especialmente aqueles abordados em **3D&T** — robôs gigantes são presença obrigatória em games e anime. As séries **Gundam, Macross, Patlabor, Evangelion** e outras são quase totalmente baseadas em robôs gigantes. Eles existem mesmo na fantasia medieval, como pode-se ver em **Visions of Escaflowne** e **Guerreiras Mágicas de Rayearth.** Assim, em certas aventuras, pode-se exigir que cada personagem jogador tenha pelo menos uma Máquina.

Por outro lado, em muitas campanhas as Máquinas não "encaixam" bem. A maioria dos mundos medievais NÃO tem Máquinas, mesmo aqueles oriundos de games e anime. Você não vai encontrar Máquinas em **Records of Lodoss War**, por exemplo. Games de luta como **Street Fighter** e **Mortal Kombat** também não usam Máquinas.

A presença ou não de Máquinas em uma aventura depende da autorização do Mestre. Elas podem ser comuns (qualquer personagem jogador pode tê-las, pagando por elas); incomuns (não podem ser compradas durante a criação do personagem, apenas conquistadas em campanha); raras (apenas NPCs poderosos podem tê-las); ou totalmente inexistentes.

## Como Funcionam

Cada Máquina, seja robô ou veículo, é tratada como se fosse outro personagem sob controle do jogador. Ela também tem F, H, R, A e PdF, todas "compradas" com pontos. Você pode, inclusive, usar a mesma Ficha de Personagem para uma Máquina.

Caso sejam permitidas durante a criação do personagem, Máquinas são compradas como uma Vantagem. Uma Máquina é parecida com Aliado, mas melhor — porque, ao contrário de um Aliado, uma Máquina é totalmente obediente a você.

Uma Máquina "padrão" é construída com a mesma quantidade de pontos usada para o próprio personagem (um personagem de 12 pontos pode ter uma Máquina de 12 pontos). Se quiser você pode gastar mais pontos para ter uma Máquina mais poderosa: para cada ponto extra, acrescente mais um ponto à Máquina. Então, se gastar 5 pontos (2+3), terá uma Máquina de 15 pontos (12+3).

Uma Máquina tem todas as habilidades e fraquezas de um Construto (veja em Vantagens e Desvantagens Únicas). Na verdade, em termos de jogo, não há muita diferença entre uma Máquina e um Construto.

Algumas Vantagens e Desvantagens usadas para personagens comuns também servem para Máquinas, pelo mesmo custo em pontos. Nenhuma Máquina pode ser construída sem aprovação do Mestre.

## Pilotando

As Máquinas seguem quase todas as regras válidas para outros personagens. Uma exceção importante é a Habilidade.

Uma alta Habilidade é fundamental para heróis, mas nem tanto assim para Máquinas. Na verdade, a maioria das Máquinas tem H0: quando o herói se senta no cockpit para pilotar (ou usa controle remoto, gritando comandos à distância), ele passa a usar sua própria Habilidade para comandar o aparelho. Enquanto comanda uma Máquina, seja dentro dela ou à distância (alcance visual, no mínimo), um personagem não pode fazer qualquer outra coisa (não, nada de pilotar com o cotovelo enquanto atira pela janela com a pistola!).

Uma Máquina com Habilidade 0 é como um carro comum — sem ninguém no comando, não passa de um monte de metal. Mas há veículos e robôs com inteligência própria, capazes de pilotar a si mesmos: qualquer Máquina com Habilidade 1 ou mais pode se mover e lutar sem que ninguém esteja no controle.

**Atenção:** sempre que uma Máquina tem Habilidade 1 ou maior, esse valor será SOMADO à Habilidade do piloto quando ele próprio opera o robô ou veículo (até um máximo de H5 para personagens recém-criados). Exemplo: se você tem H3 e está no comando de uma Máquina com H1, neste caso terá H4.

Se um personagem pilota uma Máquina, os ataques dos inimigos não são feitos contra ele, e sim contra o veículo ou robô que ele pilota (supondo que ele está em seu interior, é claro). Então, ficam valendo a Armadura e Pontos de Vida da Máquina, não do piloto. Quando os PVs de uma Máquina chegam a zero, ela estará destruída e o piloto terá que abandoná-la. Como os Construtos, Máquinas só recuperam Pontos de Vida quando são consertadas (o que exige a Perícia Máquinas).

Para ser capaz de pilotar qualquer Máquina, um personagem precisa ter a Perícia Máquinas (2 pontos) ou a especialização Pilotagem (1 ponto). Sem uma destas Vantagens, é impossível pilotar uma Máquina.

## Vantagens e Desvantagens para Máquinas

Assim como os Construtos, Máquinas não precisam dormir, comer ou beber. São imunes a todos os venenos, doenças, magias que afetam a mente e quaisquer outras que só funcionem contra criaturas vivas.

Máquinas podem usar e recobrar Pontos de Magia de forma normal, mas não podem ser magos, clérigos ou usar magia verdadeira. Uma Máquina não pode ter outras Vantagens Únicas (afinal, ela já é um Construto), exceto por Membros Elásticos e Membros Extras.

Para Máquinas, a Vantagem Parceiro significa que duas ou mais delas podem se encaixar para formar uma Máquina maior e mais forte. Para Máquinas, o custo desta Vantagem é 1 ponto, em vez de 2 (isso não vale para Construtos). Da mesma forma, a Vantagem Forma Alternativa indica que ela é um "transformer", e seu custo será 2 pontos em vez de 4.

# Magos e Magia

**Magia é um elemento muito importante — talvez até o MAIS importante — nos jogos de RPG. Ela aparece não apenas nos mundos de fantasia medieval, onde sua presença é fundamental, mas também em muitos cenários modernos e até futuristas. Em certas histórias, o único tipo de "superpoder" possuído por humanos é a magia.**

Contudo, vamos lembrar também que a magia não está presente em TODOS os gêneros de games e anime. Em muitos deles não existe qualquer mágica.

Neste jogo, magia é um tipo de poder bem específico. Mesmo quando dizemos que um lutador lança uma "magia", isso não é necessariamente mágica verdadeira — as bolas de fogo dos lutadores marciais até podem ser inexplicáveis pela ciência, mas em termos de jogo elas NÃO são mágicas! De fato, em videogames de luta, vemos pouquíssimos personagens que são magos legítimos (como Rose em **SFO**, ou Shang Tsung e Quan Chi em **MK**).

O Mestre tem a palavra final sobre a existência ou não de magia no mundo da aventura. Ela pode ser comum (qualquer personagem jogador pode ter, pagando por ela); incomum (não pode ser comprada durante a criação do personagem); rara (apenas NPCs poderosos fazem mágica); ou totalmente inexistente.

Em mundos sem magia, naturalmente, ficam proibidas também todas as Vantagens e Desvantagens que estejam de alguma forma ligadas a magia: Arcano, Clericato, Paladino, Fetiche, Resistência à Magia, Armadura Extra e/ou Vulnerabilidade contra magia...

"Mago" é qualquer personagem capaz de usar mágica verdadeira. Em termos de jogo, ele deve possuir pelo menos 1 ponto em Focus (veja mais adiante). Vários tipos de personagem podem ter Focus sem ser exatamente magos (como clérigos, paladinos, bardos...), mas em vários pontos do livro vamos nos referir a todos eles como "magos".

## Caminhos e Focus

A magia está dividida em seis Caminhos Elementais: Fogo, Terra, Água, Ar, Luz e Trevas. Um mago pode se especializar em apenas um Caminho, ou então em vários deles.

Quando construir seu personagem mago, você pode escolher quantos Caminhos quiser. Cada Caminho tem um valor que vai de 1 a 5, como se fosse uma das Características básicas (F, H, R, A, PdF). Esse valor será seu Focus: se você tem Fogo 3, por exemplo, seu Focus no Caminho do Fogo será 3. Cada ponto de Focus, em qualquer Caminho, custa 1 ponto normal de personagem.

Como acontece com as Características, nenhum personagem jogador recém-criado pode ter Focus acima de 5.

**Fogo:** o mais destruidor elemento. O Caminho do Fogo é o mais tentador e, ao mesmo tempo, o mais perigoso. Com suas magias o mago pode criar, controlar e moldar as chamas, assim como resistir ao fogo e calor.

**Água:** além de criar e controlar água, uma vez que o corpo humano é formado por 70% de água, este Caminho também está ligado à cura, resistência e transmutação do corpo.

**Ar:** um dos mais destrutivos elementos da natureza, responsável pelos tornados e furacões, e também coisas sutis como odores. Como o som é provocado por vibração no ar, este Caminho também é responsável pelas magias sonoras.

**Terra:** a força bruta, o terremoto, a destruição. O mago da terra tem poder sobre o solo e as pedras, e também sobre a duração, determinação, resistência, força de vontade e a passagem do tempo.

**Luz:** este é o caminho da luz e da ilusão. Tudo o que vemos não passa de luz refletida; portanto, o mago da luz tem poder sobre aquilo que as pessoas vêem... ou não vêem. Mas cuidado, esta magia também pode ser destrutiva — ela lida com os raios laser! O Caminho da Luz também trata da mágica purificadora, ligada ao bem.

**Trevas:** o Caminho das sombras, escuridão, morte e destruição. Esta magia é mais utilizada por vilões como vampiros, demônios e elfos negros; heróis raramente seguem o Caminho das Trevas, pois este é o caminho ligado ao mal e decadência.

# EXIGÊNCIAS, CUSTO, ALCANCE E DURAÇÃO

## Exigências

Aqui consta Focus mínimo necessário para realizar uma certa magia. Muitas exigem Caminhos específicos (Água 1 e Fogo 3, por exemplo). Quando a descrição diz apenas "Focus", quer dizer que qualquer Caminho pode servir.

Além de Focus, algumas magias também exigem certas Vantagens. Muitas só podem ser realizadas por sacerdotes (Clericato), outras apenas por Paladinos. Da mesma forma, todas as magias de leitura ou controle da mente exigem que o mago tenha Telepatia.

## Custo

Lançar magias exige que o mago utilize sua própria energia espiritual. Portanto, quando faz magia, um mago gasta Pontos de Magia.

Cada magia tem um custo diferente para ser realizada (e às vezes mantida). "Padrão" significa que o mago consome 1 PM para cada ponto do Focus necessário; quando uma magia envolve dois ou mais Caminhos, vale o Focus mais alto. Nenhuma magia jamais consome mais de 5 PMs, a menos que sua descrição diga o contrário (como Ressurreição).

Magias instantâneas, cujo efeito desaparece imediatamente (como uma bola de fogo que explode e some no mesmo instante), permitem ao mago recuperar seus PMs mais tarde de forma normal, com descanso ou itens. Contudo, quando o efeito é duradouro (como criar um pássaro de fogo ou um demônio de trevas, por exemplo), os Pontos de Magia ficam "presos" na magia. Mesmo com descanso ou itens, o mago não pode recuperá-los; seu total de PMs estará temporariamente reduzido, até que a magia termine.

Um mago pode cancelar sua própria magia quando quiser, mas ainda assim deve descansar ou usar itens para restaurar seus PMs.

Vale lembrar que, se você possui Focus acima de 1, então possui automaticamente Focus em todos os níveis inferiores. Se um mago tem Focus 4 em Água, por exemplo, ele pode escolher usar Focus 1, 2 ou 3 sempre que quiser — e perdendo menos Pontos de Magia para realizar essas magias mais fracas.

A maioria das magias que afetam criaturas podem ser lançadas contra um único alvo. Outras, como Pânico e Paralisia, têm um custo de 1 Ponto de Magia por criatura. Esta é a única situação em que um mago pode gastar mais de 5 PMs em uma única magia, caso deseje atingir mais de cinco criaturas.

A maioria das magias que não causa dano permite à vítima fazer um teste de Resistência para evitar o efeito; certas condições ou Vantagens (como Resistência à Magia) concedem bônus ou redutores nesse teste, mas um resultado 6 será SEMPRE uma falha. Quando uma vítima tem sucesso em seu teste e consegue evitar o efeito de uma magia, mesmo assim o mago perderá os PMs que usou para lançá-la.

NENHUMA magia tem efeitos cumulativos consigo mesma. Uma criatura que esteja sob efeito de uma magia sustentável ou permanente torna-se automaticamente imune àquela mesma magia — mesmo que seja realizada por outro mago. Isso quer dizer que não se pode usar Megalon ou Mikron várias vezes para aumentar ou reduzir o tamanho de uma criatura; ou então acumular bônus oferecidos por Aumento de Dano, Proteção Mágica e outras.

## Alcance

A distância máxima do mago que a magia pode atingir. Magias instantâneas e sustentáveis (veja a seguir) se dissipam imediatamente quando deixam a área de efeito. Magias permanentes devem ser realizadas dentro dessa área, mas depois o mago pode se afastar sem que o efeito termine.

"Padrão" significa que o alcance depende do Focus. 50m para Focus 1; 100m para Focus 2; 200m para Focus 3; 500m para Focus 4; e 1km para Focus 5. Dobre o alcance para cada ponto de Focus acima de 5. Quando uma magia envolve dois ou mais Caminhos, vale o Focus mais baixo.

Apesar destas longas distâncias, é absolutamente necessário que o mago tenha contato visual com o ponto ou criatura onde a magia será lançada. Vantagens e magias como Sentidos Especiais podem ajudar nisso.

Perceba que alcance e área de efeito não são a mesma coisa: Terreno Escorregadio de Neo tem alcance padrão, mas afeta apenas uma área de 1m de diâmetro por nível de Focus.

Magias acertam automaticamente, sem precisar de nenhum teste por parte do mago, a menos que sua descrição diga o contrário. "Apenas ao toque" quer dizer que o mago deve tocar a criatura ou objeto que recebe a magia. Nestes casos, para atingir ou tocar um alvo que esteja livre para se mover (e que NÃO queira receber a magia), o mago deve fazer um ataque baseado em Força. Este tipo de "ataque" não causa nenhum dano, mas se vencer a Força de Defesa da vítima ela será atingida pela magia. Contra este ataque, a Armadura da vítima não entra em sua Força de Defesa.

"Apenas o mago" quer dizer que a magia nunca pode ser lançada contra outras pessoas, apenas o próprio mago ou clérigo que a invocou.

## Duração

Existem três tipos de duração para uma magia: instantânea, sustentável ou permanente.

**Instantâneas:** como o nome diz, estas magias duram apenas um instante. Elas realizam seu efeito no momento em que são lançadas, e então acabam — como uma Explosão, que explode, causa dano e então desaparece. Ataque Mágico, *A Lança Infalível de Talude*, *O Crânio Voador de Vladislav* e todas as magias de cura são outros exemplos de magias instantâneas. Os Pontos de Magia gastos com a magia podem ser recuperados na primeira oportunidade.

**Sustentáveis:** magias sustentáveis permanecem ativas pelo tempo que o mago quiser manter seus Pontos de Vida nela. Uma vez lançada, o mago tem liberdade para lançar outras magias, mesmo enquanto uma ou mais magias sustentáveis já estão ativas — o único limite é o consumo de Pontos de Magia.

*Algumas magias, como Corpo Elemental e Megalon,* são sustentáveis apenas durante um certo limite de tempo. Aumento de Dano, Criatura Mágica e Força Mágica são outras magias sustentáveis.

Quando um mago fica com 0 PVs e cai, quaisquer magias sustentáveis que ele esteja mantendo são imediatamente canceladas.

**Permanentes:** magias permanentes realizam seu efeito quando são lançadas, mas o efeito se conserva ativo. Como nas mágicas instantâneas, os Pontos de Magia gastos com magias permanentes podem ser recuperados na primeira oportunidade.

Repare que algumas magias dizem "permanente até ser cancelada"; isso quer dizer que a mágica vai durar até ser interrompida de alguma forma. O modo mais comum de fazer isso é com Cancelamento de Magia.

## MAGIA OU PSIQUISMO?

Poderes mágicos e psíquicos costumam ser vistos como coisas diferentes, mas em **3D&T** não é assim: ambos são poderes sobrenaturais usados para gerar efeitos.

A única diferença é que a magia afeta matéria, energia e os sentidos — mas de modo geral não afeta diretamente a mente e as emoções. Contudo, pessoas com habilidades *telepáticas podem combinar esse poder com mágica.* Por esse motivo, muitas magias de influência e controle da mente têm Telepatia como exigência.

## MAGIAS INICIAIS

Qualquer criatura com um mínimo poder mágico já conhece algumas magias básicas. Este é o simples "poder bruto" da magia, as coisas mais simples que se pode fazer com ela. Elas aparecem na Lista de Magias marcadas com um asterisco ("*").

As magias iniciais são as seguintes: Ataque Mágico; Aumento de Dano; Cancelamento de Magia; Corpo Elemental; Criatura Mágica; Cura Mágica; Cura Sagrada; Detecção de Magia; Força Mágica; Ilusão; Invisibilidade; Proteção Mágica; Proteção Contra o Elemento; Transporte.

Você não poderá lançar magias se não pude satisfazer suas exigências, mesmo que elas estejam entre as Magias Iniciais. Por exemplo, para lançar Cura Mágica, é preciso ter Água ou Luz 1 e Clericato (ou Medicina). Se você não tem Focus em Água ou Luz, ou não tem Clericato nem Medicina, então não pode lançar Cura Mágica.

Todas as outras magias da lista devem ser aprendidas. Elas podem ser ensinadas por um mestre, descobertas em livros e pergaminhos antigos, ou apenas através de observação. Magos, clérigos e criaturas com poderes mágicos não precisam de livros de magia, grimórios ou coisa parecida para registrar as magias que conhecem — mas esses livros existem, escritos com a intenção de instruir novos magos.

Aprender uma nova magia é simples: basta conhecer as palavras mágicas de invocação. Apenas ver outra pessoa realizando a magia não é o bastante, porque as palavras são sussurradas (contudo, existe uma magia chamada Leitura dos Lábios que permite descobrir essas palavras enquanto outro mago as conjura). Mais tarde, se tiver o Focus mínimo e outras exigências necessárias, você já será capaz de lançar a nova magia.

**Novas Magias:** aprender uma nova magia ouvindo-a uma só vez é difícil: exige um teste de H–3, ou H+1 se você tem a Perícia Idiomas. Em caso de falha, acrescente um bônus de +1 no teste quando escutar a mesma magia uma próxima vez. Personagens com Memória Expandida dispensam esse teste, pois são automaticamente bem-sucedidos em memorizar palavras que escutaram apenas uma vez.

Qualquer personagem com a Vantagem Mestre já pode começar com três magias novas, além das iniciais — se você puder satisfazer suas exigências. Essas magias são escolhidas pelo Mestre. Repare que certas magias constam como raras ou até lendárias; elas nunca podem ser possuídas por um mago durante a criação do personagem.

## LISTA DE MAGIAS

A seguinte lista inclui também magias próprias do mundo de Arton. Elas podem ser úteis mesmo que você não use este mundo. Aqui, é especialmente vantajoso possuir a Academia Arcana de Valkaria como Mestre.

### Ao Alcance da Mão

**Exigências:** Água, Terra ou Trevas 3

**Custo:** padrão

**Duração:** sustentável

**Alcance:** apenas o mago

Esta magia reproduz exatamente o efeito de Membros Elásticos (na verdade, um personagem que já possua esta Vantagem nunca vai precisar da magia). Com ela o mago pode projetar mãos mágicas de água, pedra ou sombra, que aumentam sua distância de combate corpo-a-corpo.

Além da óbvia utilidade para ataques à distância, esta magia também é excelente para lançar outras magias que funcionam apenas ao toque — ela é especialmente terrível se combinada com O Soco de Arsenal.

### O Amor Incontestável de Raviollius

**Exigências:** Luz 3, Ar 2, Telepatia

**Custo:** 2 PMs

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

Apesar de seu grande poder, Raviollius era um mago pacífico. Ele devotou a vida ao estudo de magias não violentas, capazes de incapacitar seus inimigos sem ferir ou matar — mas quase sempre de forma humilhante! Assim, seu nome costuma figurar no título de muitas magias não letais.

O Amor Incontestável foi a primeira magia criada por *Raviollus*. *Qualquer criatura* atingida por ela deve fazer um teste de Resistência; se falhar, vai se apaixonar perdidamente pela primeira criatura em que colocar os olhos! Uma criatura nesse estado não pode fazer qualquer ataque contra a pessoa amada, e nem permitir que seja atacada (como se tivesse um *Código de Honra*). Contudo, se receber qualquer ataque (mesmo que não sofra dano), a magia será cancelada.

O Mestre deve aplicar modificadores no teste de Resistência, de acordo com a situação (+1 para um inimigo; –1 para um amigo ou colega; –2 para alguém que já era um interesse romântico da vítima). *Mortos-Vivos e personagens com alguma* Devoção ou Protegido Indefeso são imunes a esta magia.

Em *animais não sexuados ou certas* criaturas pouco inteligentes, o efeito pode ser diferente: a vítima considera a criatura amada como sendo sua mãe!

## Anfíbio

**Exigências:** Ar 2, Água 2

**Custo:** 1 PM por criatura

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

Esta magia permite a uma criatura se mover e respirar livremente na água doce ou salgada. Ela não precisa de Perícias para nadar e pode se mover na água com a mesma velocidade que teria em terra (normalmente, sem esta magia, *um personagem na água se move com metade da velocidade* normal). Lançada sobre uma criatura marinha, a magia tem efeito contrário, permitindo que ela possa respirar em terra.

## O Apavorante Gás de Luigi

**Exigências:** Ar 1

**Custo:** 0

**Duração:** 1d minutos

**Alcance:** padrão

Criada por Luigi Sortudo, o famoso bardo pessoal d[...] Thormy de Valkaria, esta magia fraca e inofensiva serve ap[...] para trazer risos e embaraços.

O alvo tem direito a um teste de Resistência. Se falha[...] bem, *começa a emitir sonora flatulência* pelos minutos seg[...]tes. Isso não provoca nenhum dano ou penalidade [...] constrangimentos!

## A Arma de Allihanna

**Exigências:** Água 1, *Clericato*

**Custo:** padrão

**Duração:** sustentável

**Alcance:** apenas o clérigo

Esta magia faz brotar do chão uma arma qualque[...] escolha do clérigo (espada, machado, lança, arco e flecha[...] feita de madeira, *cipó e espinhos muito afiados*. Ela é co[...]derada mágica, e sua FA (baseada em Força ou PdF, à esc[...] do clérigo) é igual ao Focus do invocador em Água. [...] exemplo, um clérigo com Focus 3 pode gastar 3 PMs e inv[...] uma arma que aumenta sua FA em +3.

A Arma de Allihanna não pode ser invocada em lu[...] estéreis, sem vegetação: terrenos rochosos, secos, urb[...] *ou amaldiçoados (como casas e cemitérios mal-assom*[...]dos) impedem o uso da magia. Caso seja transportada [...] esse tipo de terreno, a arma ainda conserva seu dano nor[...] mas não será mais mágica.

## A Armadura de Allihanna

**Exigências:** Água 1, Clericato

**Custo:** padrão

**Duração:** sustentável

**Alcance:** apenas o clérigo

Esta magia permite fazer brotar do chão uma arma[...] de madeira e cipó, que se enrosca *no corpo do mago* e fo[...] Armadura igual ao Focus do clérigo em Água, enquanto [...] ativada. Ela não é cumulativa com a Armadura natur[...] invocador: caso o clérigo já possua Armadura igual ou sup[...] a esse valor, a magia não tem efeito.

Assim como a Arma de Allihanna, esta magia não [...] ser invocada ou mantida em lugares estéreis.

## Armadura Elétrica

**Exigências:** Ar 2, Luz 2

**Custo:** 1 PM por turno

**Duração:** *sustentável*

**Alcance:** apenas o mago

Esta magia reproduz o efeito de Toque de Energia, com dano elétrico. Graças a ela o mago pode transmitir pela pele uma carga elétrica com Força de Ataque igual a seu Focus em Ar ou Luz, aquele que for menor, +1d. Exemplo: um mago com Ar 4 e Luz 5 gasta 1 PM e pode atacar com FA4+1d. Habilidade não é incluída.

A carga elétrica atinge quaisquer criaturas que estejam à distância de combate corporal (mesmo que não estejam tocando diretamente o mago). Estas qualidades tornam a Armadura Elétrica ótima para se proteger contra um grande número de atacantes.

## Armadura Extra

**Exigências:** veja abaixo

**Custo:** padrão

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

Enquanto está ativa, esta magia reproduz em uma criatura o efeito de um dos vários tipos da Vantagem Armadura Extra. Se você lança Armadura Extra: Força sobre uma criatura, por exemplo, sua Armadura será dobrada contra qualquer ataque baseado em Força.

Cada Armadura Extra corresponde a uma magia diferente. Então, se você conhece as palavras mágicas para Armadura Extra: Frio/Gelo, este é o único tipo que poderá invocar até aprender os demais tipos.

Cada Armadura Extra tem suas próprias exigências:

**Corte:** Terra 2, Ar 1

**Perfuração:** Terra 2, Luz 1

**Contusão:** Terra 3

**Explosão:** Ar 3

**Calor/Fogo:** Fogo 3

**Frio/Gelo:** Ar 2, Trevas 1

**Luz/Raio Laser:** Luz ou Trevas 3

**Relâmpago/Elétrico:** Terra 3

**Vento/Som:** Ar 2, Terra 1

**Água/Ácido:** Água ou Terra 3

**Magia/Armas Mágicas:** Focus 2 em três Caminhos

**Qualquer ataque com Força:** Focus 3 em três Caminhos

**Qualquer ataque com PdF:** Focus 4 em três Caminhos

Os últimos três tipos de Armadura Extra (magia, Força e PdF) são raros.

## Armadura Mental

**Exigências:** Terra 3, Telepatia

**Custo:** 1 PM

**Duração:** sustentável

**Alcance:** apenas o mago

Esta magia protege totalmente a mente do mago contra efeitos telepáticos: enquanto a Armadura Mental está ativa, ele não será afetado por nenhuma magia que tenha Telepatia como exigência. A própria Vantagem Telepatia também não vai funcionar contra ele.

Magos da Terra poderosos usam esta magia em conjunto com Permanência (que é também uma magia da Terra) para ganhar imunidade total contra ataques telepáticos.

## Asfixia

**Exigências:** Ar 5

**Custo:** padrão

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

Lançada contra uma cr tura, esta magia exige um te de Resistência; se falhar, a vít não consegue mais respirar.

Uma vítima de Asfixia po prender a respiração dura Rx5 minutos, se estiver e repouso ou velocidade no mal; ou um turno por ponto Resistência se estiver em co bate ou realizando grande e forço físico. Esgotado es tempo, começa a perder 1 P por turno até a morte.

Esta magia não tem n nhum efeito contra Mort Vivos, Construtos e — obvi mente — quaisquer outras q não precisem respirar. Note Anfíbios PRECISAM respi mesmo que seja água.

## Ataque Mágico*

**Exigências:** Focus 1

**Custo:** padrão

**Duração:** instantânea

**Alcance:** padrão

Esta é a forma mais s ples e óbvia de provocar da usando magia — todos Caminhos podem ser usados para causar dano. Com Caminho do Fogo você pode disparar chamas pelas mã enquanto o Caminho da Água permite fazer disparos líquid Através do Caminho da Terra você pode lançar meteoros, Caminho das Trevas permite criar tentáculos de escuridão p esmagar o inimigo. O Caminho do Ar lança ventos cortan contra o alvo, e o Caminho da Luz dispara raios laser!

O tipo exato de ataque depende da imaginação do ma Com o Caminho da Terra, por exemplo, ele poderia atacar c uma chuva de meteoros, uma parede de pedra, um im monolito ou uma mão rochosa gigante. O efeito visual po mudar, mas existe um limite: ele NUNCA vai causar dano m que 1 para cada ponto de Focus. Então, se você tem Te 2, sua chuva de meteoros/parede/monolito/mão de pedra resultar em FA+2. Sempre.

Um Ataque Mágico funciona mais ou menos co

## Ataque Vorpal

**Exigências:** Ar ou Luz 4

**Custo:** 1 PM por turno

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

O efeito desta magia rara é semelhante à magia Aumento de Dano, mas não aumenta o dano propriamente dito. Em vez disso, transforma uma arma ou ataque comum em ataque vorpal — ou seja, capaz de decapitar o adversário e matá-lo com um só golpe!

Sempre que um personagem sob efeito desta magia (o próprio mago ou outra pessoa) consegue um Acerto Crítico e vence a FD da vítima, esta deve imediatamente fazer um teste de Armadura: se falhar, terá a cabeça cortada. Veja mais detalhes sobre armas vorpal em Arma Especial.

um ataque normal; sua Força de Ataque é o resultado do Focus empregado, + sua Habilidade, + 1d. Você pode usar esta magia tanto para ataques corporais quanto à distância, como se fosse Poder de Fogo (mas respeitando o alcance máximo da magia).

O dano deste ataque pode ser dividido entre alvos diferentes,até o limite de um alvo para cada ponto de Focus. Com Focus 3 você pode atacar até três alvos diferentes e causar 1+H+1d em cada um. Cada alvo exige uma rolagem separada. Alvos distantes têm direito a Esquivas.

Este tipo de dano mágico é simples de realizar; magos mais experientes sabem combinar dois ou mais Caminhos em efeitos mais poderosos, e por um custo menor em PMs.

## Aumento de Dano*

**Exigências:** Focus 1

**Custo:** 1 PM por turno

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

Em vez de causar dano direto, a magia pode ser usada para aumentar OUTRA fonte de dano.

Você pode, digamos, criar uma espada de chamas para aumentar o dano de sua Força, ou a Força de um colega. O o aumento é igual a seu Focus. Além disso, o dano passa a ser considerado mágico.

Então, se você tem Terra 2, pode gastar 1 PM por turno e transformar em pedra os punhos de seu colega anão que tinha Força 3; ele agora terá F5. Mas se você tem Focus 5, os punhos do anão terão F8.

## Buraco Negro

**Exigências:** Ar 7, Trevas 7

**Custo:** padrão

**Duração:** instantânea

**Alcance:** padrão

Felizmente, muito poucos magos no mundo têm poder suficiente para usar esta terrível magia. Diz a lenda que ela teria sido criada por Vlannytic, um antigo sumo-sacerdote de Tenebra, que encontrou a morte invocando a fúria de sua deusa.

Quando lançada em certo ponto, esta magia cria um vácuo poderoso capaz de sugar TUDO e TODOS que estejam nas proximidades (incluindo o próprio mago!). Para resistir à sucção, quaisquer criaturas na área devem ter sucesso em um teste de Força, com um bônus de +1 para cada 50m de distância do ponto central. Para objetos, faça um teste de Armadura –1.

Não se conhece o destino das coisas e criaturas sugadas pelo Buraco Negro, uma vez que elas jamais retornam. Uns poucos estudiosos sugerem que as vítimas podem ser enviadas para outros mundos. Na verdade, os clérigos de Tenebra acreditam que esta magia abre um portal para o lugar onde vive sua deusa, e sonham um dia poder realizar essa viagem...

## Cajado em Cobra

**Exigências:** Terra 1, Trevas 3

**Custo:** 2 PMs

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

Esta mágica transforma um cajado, vara, galho de árvore ou outro objeto de madeira semelhante em uma cobra venenosa, totalmente sob seu controle. A cobra tem F0, H3, R1, A0, PdF0; se acertar um ataque ela não causa dano imediato, mas a vítima deve ter sucesso em um teste de Resistência ou será envenenada.

Uma vítima envenenada sofre um redutor temporário de –1 em todas as suas Características e começa a perder 1 PV por rodada até a morte, ou até ser curada. O veneno pode ser detido com um teste bem-sucedido de Medicina (Habilidade +1) ou qualquer magia de cura (mas usada deste modo a magia não restaura PVs; apenas impede que o veneno continue agindo).

## Cancelamento de Magia*

**Exigências:** veja a seguir

**Custo:** padrão

**Duração:** permanente

**Alcance:** padrão

Qualquer praticante de magia pode cancelar uma mágica ou efeito realizado por outro mago (até mesmo aqueles mantidos através de Permanência). Para isso, além de pagar o custo em PMs, ele deve possuir em pelo menos um de seus Caminhos um Focus igual ou superior ao Focus do mago que lançou a magia.

Não se trata do Focus da MAGIA, e sim do MAGO que a realizou. Então, se o Grande Talude (que tem Luz 9) usou Focus 1 para criar uma pequena ilusão mágica, seria necessário outro mago com Luz 9 ou mais para cancelar essa ilusão! Claro que, na maioria dos casos, um mago não tem condições de saber o Focus exato do autor da magia; é uma questão de arriscar. Mesmo que o Cancelamento falhe, o mago que tentou fazê-lo perderá seus PMs.

NÃO é preciso que os dois magos (o autor e o "cancelador") usem o mesmo Caminho. Por exemplo, um mago com Terra 4 pode ter sua magia cancelada por alguém com Focus 4 ou mais em QUALQUER outro Caminho.

Não podem ser canceladas magias de duração permanente. Mas existem certas magias, como Cegueira, que são permanentes ATÉ SEREM CANCELADAS; nestes casos o Cancelamento pode funcionar.

## O Canto da Sereia

**Exigências:** Ar 1, Telepatia (ou Arte)

**Custo:** 1 PM

**Alcance:** o mesmo de Telepatia

**Duração:** sustentável

De modo geral, magia não afeta a mente e as emoções. Apenas pessoas que possuam habilidades naturais para tocar a mente (ou seja, Telepatia) ou o coração (a Perícia Artes) podem combinar esse poder com mágica, criando efeitos de influência e controle da mente.

O Canto da Sereia é a mais simples magia de dominação mental/emocional. Ela afeta apenas uma criatura que esteja ao alcance visual, ou ao alcance da voz (ou música). A vítima tem direito a um teste de Resistência +1 para negar o efeito: se falhar, enquanto durar a magia, ela passa a aceitar quase tudo que o mago diz como "sugestões bastante razoáveis".

Há limites para a influência que o controlador tem sobre a vítima. Ela nunca pode ser convencida a fazer algo que acredite poder resultar em dano para si mesma, ou pessoas com quem se importe; e nem nada que vá contra seus Códigos de Honra, Devoção, Protegido Indefeso — enfim, qualquer coisa que envolva alguma grande crença ou objetivo. Caso a vítima sofra qualquer ataque ou dano, a magia é imediatamente cancelada.

Qualquer personagem com a Perícia Manipulação pode usar esta magia como se fosse uma habilidade natural, sem gastar Pontos de Magia. Neste caso, ela não é considerada uma magia e quaisquer proteções ou vulnerabilidades do alvo contra mágica não têm efeito.

## Cegueira

**Exigências:** Luz ou Trevas 2

**Custo:** 1 PM por criatura

**Duração:** permanente até ser cancelada

**Alcance:** padrão

Lançada diretamente contra os olhos de uma criatura, esta magia pode ofuscar (com Luz) ou obscurecer (com Trevas) sua visão. O mago não precisa fazer nenhum teste para acertar, mas a vítima tem direito a um teste de Resistência para ignorar o efeito. Se falhar, ficará cega até que a magia seja cancelada.

Uma criatura cega sofre um redutor de H–1 para fazer ataques corporais, e H–3 para ataques à distância e Esquivas (personagens com Audição Aguçada ou Radar sofrem apenas H–2 para ataques à distância e Esquivas). Nenhum remédio ou método de cura mundanos podem curar esta cegueira, e nem magias de cura normais. As únicas magias capazes de devolver a visão são Cancelamento de Magia, Cura Total, Cura de Maldição, Desejo ou a própria Cegueira (usada com o Caminho oposto: Luz para curar Trevas, ou Trevas para curar Luz).

Criaturas dotadas de infravisão também serão afetadas pela Cegueira. Infravisão, Ver o Invisível, Visão Aguçada e Visão de Raios-X (todos da Vantagem Sentidos Especiais) serão canceladas. Contudo, certas criaturas que não dependem da visão — como morcegos, toupeiras ou personagens com Radar — são imunes a esta magia.

## Chuva Quente

**Exigências:** Água 1, Fogo 1

**Custo:** 0

**Duração:** sustentável

**Alcance:** apenas o mago

Os habitantes de Malpetrim atribuem a criação desta magia a sua mais ilustre habitante — Niele, a maga elfa mais famosa, poderosa e desejada de Arton. Tudo que ela faz é criar uma pequena e confortável chuva de água quente, ótima para tomar banho e curar resfriados.

A Chuva Quente pode ser invocada apenas em aposentos fechados, e só pode ser mantida enquanto o mago continua entoando as palavras mágicas de ativação — é impossível usá-la em conjunto com outras mágicas. Essas palavras se parecem muito com certas cantigas élficas

Infantis. Por alguma razão, a água criada pela Chuva Quente NÃO serve para matar a sede.

## Coma

**Exigências:** Trevas 6, Telepatia

**Custo:** padrão

**Duração:** permanente até ser cancelada

**Alcance:** apenas ao toque

É uma felicidade que apenas uns poucos magos necromantes conheçam esta raríssima magia, e menos ainda possam usá-la — apenas telepatas.

Caso consiga tocar a vítima, esta deve fazer um teste de Resistência –1. Se falhar, seus Pontos de Vida caem imediatamente para zero e ela cai inconsciente, ainda viva, mas em estado de congelamento.

Sob efeito do Coma a vítima não envelhece, e após um ano nesse estado a maioria das doenças, venenos ou maldições deixa de funcionar. Por esse motivo um mago pode usar o Coma sobre si mesmo como medida de emergência, para preservar sua vida (usada sobre si próprio, a magia não exige Telepatia). Dizem que vários necromantes poderosos podem estar escondidos em coma, esperando por alguma pessoa ou evento que venha despertá-los.

Uma vítima desta magia não pode ser despertada por meios mundanos, mesmo que receba dano. Apenas Cancelamento e Desejo podem interromper o Coma.

## Contra-Ataque Mental

**Exigências:** Fogo 4, Telepatia

**Custo:** 2 PMs

**Duração:** sustentável

**Alcance:** apenas o mago

Uma versão mais poderosa e perigosa de Armadura Mental, esta rara magia não apenas bloqueia a mente do mago contra efeitos telepáticos, mas também envia um golpe mental como contra-ataque automático.

Quando uma criatura tenta usar Telepatia ou qualquer magia mental contra um alvo com Contra-Ataque Mental ativado, o atacante deve imediatamente fazer um teste de Resistência. Falha resulta em 1d pontos de dano, que ignoram totalmente a Força de Defesa do atacante. Caso os PVs do atacante cheguem a zero devido a esse contra-golpe, ele entra em Coma (veja a magia de mesmo nome).

Por algum motivo, sempre que alguém tenta usar um poder telepático contra um anão de Arton para descobrir onde fica seu reino secreto (Doherimm, a Montanha de Ferro), o anão manifesta um efeito idêntico a esta magia. Por esse motivo, ninguém se atreve a usar leitura mental em anões para obter essa informação.

## Controle de Mortos-Vivos

**Exigências:** Trevas ou Terra 2, Clericato

**Custo:** 1 PM por morto-vivo

**Duração:** permanente até ser cancelada

**Alcance:** padrão

Os clérigos com poder da Terra e das Trevas podem, em vez de expulsar Mortos-Vivos (veja Esconjuro de Mortos-Vivos, mais adiante), tentar controlá-los.

O procedimento é exatamente o mesmo: quando o clérigo murmura preces, todos os Mortos-Vivos à vista dentro do alcance devem fazer um teste de Resistência: falhar significa que estará totalmente sob seu controle, podendo seguir ordens simples como atacar, acompanhar, carregar e coisas assim. Um Morto-Vivo ordenado a atacar lutará até ser destruído, ou até que seja ordenado a parar.

Esta magia NÃO funciona com cadáveres comuns, apenas Mortos-Vivos. Para transformar um cadáver em uma destas criaturas existe outra magia, Criação de Mortos-Vivos.

Quanto mais alto o Focus do clérigo, mais chances ele tem de ser bem-sucedido no Controle. Caso a Resistência do Morto-Vivo seja menor que o Focus do clérigo, essa diferença será aplicada como redutor no teste de Resistência. Um zumbi com R1, ao resistir a um clérigo com Focus 2, deve fazer um teste de Resistência –1 (2–1).

O Controle é um pouco menos eficiente que o Esconjuro. Qualquer Morto-Vivo cuja Resistência seja IGUAL ou MENOR que o Focus do clérigo é imune a esta magia. Por *exemplo, é inútil para um clérigo com Focus 3 tentar Controlar* uma Múmia com R3 — ela não precisa fazer o teste de Resistência. Quaisquer Mortos-Vivos que não possam ser Esconjurados também não podem ser Controlados.

Na maior parte dos mundos medievais, controlar Mortos-Vivos é considerado um ato maligno, pois você está privando os mortos de seu descanso. A atitude correta é destruir essas criaturas assim que as encontrar. Druidas, paladinos e quaisquer personagens que possuam o Código de Honra dos Heróis são proibidos de usar esta magia, ou permitir que seus companheiros o façam.

## Corpo Elemental*

**Exigências:** Focus 5

**Custo:** padrão

**Duração:** sustentável por 1 hora (veja a seguir)

**Alcance:** apenas o próprio mago

Com Focus 5 em qualquer dos Caminhos, um mago pode transformar seu corpo completamente naquele elemento — água, ar, fogo, luz, terra ou trevas. Nestas formas você não precisa respirar, é imune a todos os venenos e doenças, e não pode ser ferido facilmente: apenas magia, armas e ataques mágicos podem lhe causar dano.

Você também pode ser ferido por um ataque baseado no elemento oposto àquele em que está transformado. Os opostos são ar/terra, fogo/água, luz/trevas. Então, um Corpo Elemental de Trevas pode ser ferido por uma tocha comum

(que emite luz). O mago também continua vulnerável a todas *as outras formas* de ataque que não causam dano, como paralisia, cegueira, controle mental e outras.

O Corpo Elemental pode ser mantido durante até uma *hora. Esgotado esse prazo, será necessário* gastar mais 5 PMs para manter a magia por mais uma hora. Uma vez que o mago raramente tem chance de recuperar os PMs gastos anteriormente, é difícil manter o Corpo Elemental por períodos muito longos.

Cada Caminho pode gerar um Corpo Elemental com propriedades diferentes. Focus mais altos podem conceder poderes extras nesta forma, pelo mesmo custo em PMs:

**Ar:** o mago se transforma em névoa ou fumaça (visível), capaz de penetrar em qualquer lugar que não esteja hermeticamente fechado. Com Focus 6 você também pode voar como se tivesse Levitação. Com Focus 7, pode se transformar em ar puro e ficar totalmente invisível.

**Água:** o mago se transforma em água, capaz de passar pelas frestas mais finas. Se tiver Focus 7, pode também regenerar 1 Ponto de Vida a cada dois turnos (exceto aqueles que estão "presos" na magia). Com Focus 8, pode regenerar 1 PV por turno.

**Fogo:** o mago se transforma em fogo, capaz de queimar ao toque (sua FA por Força recebe +1). Com Focus 6 você também pode voar como se tivesse a Vantagem Levitação. Com Focus 7, pode expelir rajadas de fogo pelas mãos com PdF 5, *sem nenhum custo extra em* Pontos de Magia.

**Luz:** o mago se transforma em uma imagem, um holograma. Com Focus 6 *também pode voar como se tivesse* Levitação. Com Focus 7, pode ficar totalmente invisível (apenas em locais iluminados). Com Focus 8, seus movimentos se aproximam da velocidade da luz; você recebe temporariamente H+5 e Ataque Múltiplo!

**Terra:** o mago se transforma em uma criatura rochosa, *mais lenta, mas extremamente* difícil de ferir. Enquanto estiver nesta forma sua Habilidade cai 2 pontos (podendo atingir H0); mas você tem Armadura Extra contra TODOS os ataques (mesmo que seja atacado com magia, armas mágicas ou ar, sua Armadura será dobrada). Com Focus 6, você recebe temporariamente um bônus de F+2. Com Focus 7, um bônus de F+4.

**Trevas:** o mago se transforma em uma sombra, capaz de deslizar sorrateiro através de qualquer abertura. Com Focus 6 também pode voar como se tivesse Levitação. Com Focus 7, pode ficar totalmente invisível *(apenas em locais escuros)*.

## O Crânio Voador de Vladislav

**Exigências:** Trevas 3, Ar 1

**Custo:** 1 PM

**Duração:** instantânea

**Alcance:** padrão

Esta mágica permite ao mago disparar pelas mãos um apavorante crânio humano envolto em magia negra, que explode quando atinge o alvo. Este ataque tem FA igual a H+2d, e ignora totalmente a Armadura do alvo, seja mágica ou não — a menos que o alvo tenha Armadura Extra contra magia: neste caso, *sua Armadura funciona de forma normal* (não é dobrada).

## Criação de Mortos-Vivos

**Exigências:** Trevas 3

**Custo:** padrão

**Duração:** permanente

**Alcance:** até 10m por ponto de Focus

Esta é apenas uma variação *necromante de Criatura* Mágica (veja a seguir). Só que, em vez de construir uma criatura com magia pura, você lança a magia sobre um *cadáver; ele não retorna à vida*, mas se levanta e obedece a todas as suas ordens (a obediência é automática; não é necessário usar Controle de Mortos-Vivos).

*O poder de um Morto-Vivo criado* assim só depende do Focus do mago, não importando as Características, Vantagens ou poderes que ele tinha quando estava vivo.

*Exemplo: se você tem Trevas 3 e gastou 3 PMs* (o mínimo permitido), então tem 3 pontos de personagem para distribuir entre as Características da criatura (Força, Habilidade, Resistência, Armadura e Poder de Fogo).

Um Morto-Vivo não tem inteligência, mas sabe seguir ordens simples como seguir, proteger, atacar... em combate sempre luta até ser destruído (ou Esconjurado). Todos os Mortos-Vivos são imunes a magias que tenham Telepatia como exigência, bem como quaisquer outros poderes que envolvem controle da mente, emoções ou sono.

Mortos-Vivos criados com esta magia podem ser Esconjurados normalmente, ou então Controlados por outra pessoa (para retomar o controle, seu criador também terá que usar Controle de Mortos-Vivos).

Vale lembrar que, na maioria dos mundos, criar mortos-vivos é um crime horrível. Druidas, paladinos e quaisquer personagens que possuam o Código de Honra dos Heróis são proibidos de usar esta magia, ou permitir que seus companheiros o façam.

## Criatura Mágica*

**Exigências:** Focus 1

**Custo:** padrão

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

Magia pura pode ser usada para construir criaturas: demônios de fogo, estátuas de pedra, pássaros de luz... qualquer coisa que sua imaginação mandar.

O poder dessa criatura depende do Focus da magia. Se você usou Focus 4, então tem 4 pontos de personagem para

distribuir entre as 5 Características da criatura (Força, Habilidade, Resistência, Armadura e Poder de Fogo). A criatura não tem mente própria; ela precisa ser controlada pelo mago, que não pode realizar nenhuma outra ação enquanto faz isso. Você também não pode mudar as Características da criatura — se quiser fazê-la diferente, terá que gastar mais PMs e construir tudo de novo. O mago pode enxergar e ouvir através de sua criatura (mas ela não pode se afastar além do alcance máximo permitido pelo Focus).

Não se esqueça que seus próprios Pontos de Magia ficam "presos" na criatura enquanto ela continuar existindo. Criaturas Mágicas não podem ter Vantagens e Desvantagens (exceto Levitação). Não é permitido construir uma criatura com 0 pontos.

Criaturas Mágicas têm as mesmas imunidades de um Construto (é como se fossem Construtos feitos de magia). Elas não respiram, não comem ou bebem, não dormem, são imunes a doenças, venenos, magias que afetam a mente e quaisquer outras que só funcionem com criaturas vivas.

## Cura Mágica*

**Exigências:** Água ou Luz 1, Clericato (ou Medicina)

**Custo:** 2 PMs para cada 1d PVs (veja a seguir)

**Duração:** instantânea

**Alcance:** apenas ao toque

Utilizada por clérigos ou magos com conhecimento médico, as magias da Água e da Luz podem curar. Para cada 2 PMs gastos, você pode curar 1d Pontos de Vida em si mesmo ou qualquer criatura, até o limite de seu Focus.

Além de curar PVs, Cura Mágica também pode curar aflições como doenças, venenos, cegueira ou paralisia — exceto aquelas cuja descrição diga o contrário. Contudo, quando usada deste modo, a magia consome 4 PMs e não restaura PVs.

Usada contra Mortos-Vivos, esta magia CAUSA dano em vez de curar. Para curar PVs em Mortos-Vivos existe uma outra versão desta magia, chamada Cura Para os Mortos (veja mais adiante).

## Cura de Maldição

**Exigências:** Água 4, Luz 4, Clericato

**Custo:** padrão

**Duração:** instantânea

**Alcance:** apenas ao toque

Esta poderosa magia pode curar aflições normalmente imunes a todas as outras formas de cura, como a licantropia, petrificação, envelhecimento mágico e outras maldições — exceto a morte. Qualquer doença que possa ser vencida com Cura Total também pode ser erradicada com Cura de

Maldição. Contudo, esta magia não serve para restaurar Pontos de Vida.

Poucos clérigos têm poder para lançar esta magia, e *raramente o farão sem um bom motivo*: quase sempre um sacerdote vai exigir que um aventureiro e seus colegas executem alguma missão para sua ordem antes de remover uma maldição.

Esta magia também pode remover para sempre uma Desvantagem Maldição, mas apenas quando lançada por clérigos com Água 6, Luz 6. Caso contrário, a Maldição voltará após 1d dias.

## Cura para os Mortos

**Exigências:** Trevas 1

**Custo:** 2 PMs para cada 1d PVs (veja a seguir)

**Duração:** instantânea

**Alcance:** apenas ao toque

Esta é uma rara mágica necromante própria para restaurar Pontos de Vida em Mortos-Vivos, uma vez que as mágicas de cura convencionais não funcionam com eles. Para cada 2 PMs gastos, você pode curar 1d Pontos de Vida em si mesmo ou outra criatura, até o limite de seu Focus.

Normalmente esta mágica é conhecida apenas por magos necromantes, ou por Mortos-Vivos poderosos e inteligentes o bastante para aprender esta magia.

## Cura Sagrada*

**Exigências:** Água 1 ou Luz 1, Paladino

**Custo:** 3 PMs

**Duração:** instantânea

**Alcance:** apenas ao toque

Este é o lendário poder de cura possuído por quase todos os Paladinos. Através do toque de suas mãos, ele pode curar em qualquer criatura (exceto ele mesmo) uma quantidade de Pontos de Vida igual à que ele próprio tiver no momento. Então, um Paladino que esteja com 9 PVs poderá curar 9 PVs em outra pessoa.

Usada contra Mortos-Vivos, esta magia CAUSA dano em vez de curar.

## Cura Total

**Exigências:** Água ou Luz 4, Clericato

**Custo:** 6 PMs

**Duração:** instantânea

**Alcance:** apenas ao toque

A partir de Água 4, o clérigo ou mago não precisa mais rolar dados para descobrir quantos PVs pode curar: esta poderosa magia permite restaurar todos os Pontos de Vida de uma criatura.

Assim como a Cura Mágica, Cura Total também pode curar doenças, venenos, cegueira ou paralisia, exceto aquelas cuja descrição diga o contrário. Na verdade, certas aflições mais poderosas podem ser curadas APENAS com esta magia. Usada deste modo, Cura Total consome 10 PMs e não restaura PVs.

Usada contra Mortos-Vivos, esta forte magia exige da criatura um teste de Resistência; falha reduz os PVs da criatura imediatamente para zero.

## Desejo

**Exigências:** Focus 8 em pelo menos três Caminhos

**Custo:** 2 PMs (veja a seguir)

**Duração:** permanente

**Alcance:** ilimitado

Esta é uma das mais poderosas magias existentes. Infelizmente, para realizá-la, o mago deve gastar dois Pontos de Magia PERMANENTEMENTE: esses PMs nunca mais serão recuperados, nem mesmo com repouso ou itens, como se estivessem presos para sempre em uma magia sustentável.

Entre outras coisas, um Desejo pode ser usado para:

- Trazer uma criatura de volta à vida.
- Cancelar qualquer doença, magia ou maldição.
- Aumentar uma Característica em 1 ponto, até um máximo de 5. (Para aumentar uma Característica até 6 são necessários TRÊS Desejos!)
- Pedir um objeto mágico qualquer.
- Imitar qualquer magia existente com Focus 9, mesmo que você não tenha nenhuma das exigências.
- Ganhar uma Vantagem que custe 1 ponto. Vantagens mais caras podem ser ganhas com mais Desejos, ao custo de 1 ponto por Desejo.
- Eliminar uma Desvantagem de até –1 ponto. Desvantagens mais caras podem ser perdidas com mais Desejos, ao custo de 1 ponto por Desejo.

Um Desejo nunca pode ser usado para:

- Pedir algo que desafia a vontade dos deuses.
- Pedir a morte de alguém.
- Pedir mais Desejos.

## Desmaio

**Exigências:** Luz, Terra ou Trevas 1, Telepatia

**Custo:** 1 PM por criatura

**Duração:** veja abaixo

**Alcance:** padrão

Esta é uma das magias mais cobiçadas por magos e clérigos telepatas. Eles podem usá-la para fazer com que uma ou mais criaturas percam a consciência, desmaiando se falharem em um teste de Resistência +1.

Apesar de versátil, esta é uma magia relativamente fraca.

Ela dura um minuto para cada ponto de Focus do mago no Caminho empregado (mas também pode ser Cancelada). Uma criatura inconsciente conserva os Pontos de Vida que tinha quando desmaiou, e vai despertar automaticamente se sofrer qualquer dano.

Mortos-Vivos, Construtos e quaisquer outras criaturas que não estejam vivas são imunes a esta magia. Criaturas com Resistência 3 ou mais também não podem ser afetadas.

## Desvio de Disparos

**Exigências:** Ar 3

**Custo:** padrão

**Duração:** sustentável

**Alcance:** apenas o mago

Enquanto mantém esta magia ativa, o usuário torna-se extremamente difícil de atingir com armas de longo alcance. Uma camada de ar à volta de seu corpo desvia flechas, facas e outras armas arremessadas ou disparadas.

Quaisquer ataques com Poder de Fogo feitos contra o mago terão sua Força de Ataque reduzida em –4. Assim, essa magia permite atravessar uma chuva de flechas tranqüilamente. Conta-se que o bardo Luigi Sortudo ganhou seu apelido fazendo exatamente isso (omitindo apenas que ele possuía um manto tratado com esta magia).

Desvio de Disparos não tem efeito contra magia ou ataques mágicos (incluindo uma Arma Especial).

## Detecção de Magia*

**Exigências:** Focus 1

**Custo:** 1 PM

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

Esta é uma magia básica, muito simples para qualquer pessoa com um poder mágico mínimo. Ela permite ao praticante ver um brilho luminoso suave emitido por qualquer objeto, criatura ou lugar que esteja sob efeito de magia.

Normalmente não funciona contra criaturas ou seres mágicos (mortos-vivos, magos, dragões...), mas funcionará em qualquer criatura que esteja, no momento, sob efeito de uma magia — como uma pessoa dominada mentalmente, um mago protegido por um escudo invisível, ou uma criatura sob efeito de uma magia de Invisibilidade (mas não criaturas que tenham invisibilidade como uma habilidade natural). Ilusões mágicas também podem ser detectadas por esse método.

## Dominação Total

**Exigências:** Luz 6, Trevas 6, Telepatia

**Custo:** padrão

**Duração:** permanente até ser cancelada

**Alcance:** padrão

Esta é a mais poderosa magia de controle mental conhecida, e felizmente poucos em Arton têm poder suficiente para usá-la. A vítima deve fazer um difícil teste de Resistência –3. Se falhar, torna-se um escravo total do mago, incapaz de desobedecer qualquer ordem sua e capaz de sacrificar a própria vida em sua defesa. Tudo que a pessoa Dominada era ou acreditava não importa mais — sejam Devoções, Protegidos Indefesos, Códigos de Honra ou qualquer outra coisa.

Entre as aventuras cantadas pelos bardos, as mais difíceis envolvem resgatar um herói nobre ou uma pessoa inocente escravizada por Dominação Total, a serviço de algum vilão ou monstro (dragões vermelhos são conhecidos por fazer escravos com esta magia). O problema está em vencer essa pessoa sem matá-la, ou reunir poder suficiente para Cancelar a magia.

## Enxame de Trovões

**Exigências:** Ar ou Luz 3

**Custo:** 1 PM

**Duração:** instantânea

**Alcance:** padrão

Com esta mágica o mago pode disparar pelas mãos um estrondo sônico, que ruma na direção do alvo como pequenas lâminas giratórias luminosas.

Este ataque tem FA igual a H+2d e ignoram totalmente a Armadura do alvo em sua Força de Defesa — a menos que tenha Armadura Extra contra magia: neste caso, sua Armadura é normal (não dobra).

## A Erupção de Aleph

**Exigências:** Fogo 3, Terra 3

**Custo:** 4 PMs

**Duração:** instantânea

**Alcance:** padrão

A criação esta magia é atribuída a Aleph Olhos Vermelhos, mas alguns estudiosos contestam essa teoria; Aleph é conhecido como um mago irresponsável e incompetente, que por algum motivo caiu nas graças de Wynna — a Deusa da Magia — e recebeu dela grandes poderes. Portanto, ele supostamente não seria capaz de desenvolver uma magia própria.

A Erupção de Aleph permite abrir um buraco no chão, abaixo do oponente, e atingi-lo com um jato de lava derretida com FA 9. Essa lava mágica ignora a Armadura do alvo, a menos que ele tenha Armadura Extra contra Calor/Fogo ou contra Magia/Armas Mágicas: neste caso sua Armadura é normal (não dobra).

## Esconjuro de Mortos-Vivos

**Exigências:** Água, Ar, Fogo ou Luz 1, Clericato

***Custo:** 1 PM por Morto-Vivo*

**Duração:** permanente

**Alcance:** até 10m por ponto de Focus

A maioria dos clérigos tem poder para expulsar Esqueletos, Zumbis, Múmias e outros Mortos-Vivos com esta magia. Quando o clérigo começa a entoar suas preces, quaisquer Mortos-Vivos em seu campo de visão devem fazer um teste de Resistência: falhar significa que a criatura

tenta fugir, e nunca mais volta a incomodar aquele clérigo. A magia não vai funcionar caso o clérigo não consiga enxergá-los, e vice-versa.

Quanto mais alto o Focus do clérigo, mais chances ele tem de ser bem-sucedido. Caso a Resistência do Morto-Vivo seja menor que o Focus do clérigo, essa diferença será aplicada como redutor no teste de Resistência. Um Esqueleto com R1, ao resistir a um clérigo com Focus 3, deve fazer um teste de Resistência –2 (3–1). Caso essa diferença seja de 4 ou mais, o Morto-Vivo não tem direito a nenhum teste — o esconjuro é automaticamente bem sucedido.

Qualquer Morto-Vivo cuja Resistência seja maior que o Focus do clérigo é imune a esta magia. Por exemplo, é inútil para um clérigo com Focus 4 tentar Esconjurar um Vampiro com R5; ele não precisa fazer o teste de Resistência. Existem também certos Mortos-Vivos poderosos (como os Liches) que nunca podem ser esconjurados.

## Explosão

**Exigências:** Focus 3

**Custo:** 1 PM para cada 1d de dano + H (veja a seguir)

**Duração:** instantânea

**Alcance:** padrão

A partir de Focus 3, um mago pode fazer ataques mais devastadores com qualquer dos Caminhos. É semelhante ao Ataque Mágico, com a diferença de que explode no ponto de impacto em uma grande bola de fogo, explosão d'água, globo de luz, estilhaços de rochas, estrondo sônico ou impacto de trevas — dependendo do Caminho utilizado.

A explosão tem FA igual a H+1d para cada PM gasto (no mínimo 3 PMs). O dano se reduz em 1d para cada 10m de distância do ponto de impacto. O dano máximo desta magia é de H+5d, não importa o Focus do mago.

Alvos que consigam uma Esquiva recebem +1 em sua Força de Defesa para evitar o dano. As vantagens desta magia são que não é possível se esquivar completamente da explosão, e ela pode apanhar muitos alvos ao mesmo tempo.

## Fascinação

**Exigências:** Luz 4, Artes

**Custo:** 1 PV

**Duração:** permanente até ser cancelada

**Alcance:** apenas ao toque

Diz a lenda que esta magia foi criada por um artista frustrado, muito competente em mágica, mas incapaz de produzir uma verdadeira obra de arte. Lançada sobre uma pintura, escultura, traje ou outra peça artística, ela exige de qualquer observador um teste de Resistência +1. Se falhar, a vítima não consegue tirar os olhos do objeto, totalmente encantada com sua beleza.

O transe pode ser interrompido facilmente: basta que a vítima receba qualquer dano ou apenas seja sacudida ("Ei, acorda!"). Mortos-vivos, Construtos, Criaturas Mágicas e seres com R2 ou mais são imunes.

Embora pareça inofensiva, esta mágica pode ser perigosa. Caso não seja arrancada de seu transe, uma vítima pode observar o objeto de sua fascinação durante dias, sem comer, beber ou dormir, até morrer de inanição. Conta-se histórias de aventureiros solitários que morreram em casas ou mansões abandonadas, contemplando um quadro ou estátua até a morte. A presença de objetos tratados com esta magia é proibida no Reinado, sob pena de apreensão da peça e prisão.

Existe uma versão mais rara desta magia que pode ser lançada sobre criaturas (apenas o próprio mago). As exigências, efeito e testes para resistir são os mesmos, mas ela funciona apenas em criaturas do sexo oposto.

## Ferrões Venenosos

**Exigências:** Água 1, Trevas 2

**Custo:** 1 PM

**Duração:** instantânea

**Alcance:** padrão

Com esta magia o usuário dispara pelos dedos uma pequena chuva de dardos, parecidos com espinhos de cacto. O mago faz um ataque com FA igual a H+2d. Se vencer a FD da vítima, esta deve fazer um teste de Resistência –1 para negar o efeito. Se falhar, será envenenada.

Uma vítima envenenada sofre um redutor temporário de –1 em todas as suas Características e começa a perder 1 PV por rodada até a morte, ou até ser curada. O veneno pode ser detido com um teste bem-sucedido de Medicina (H+1) ou qualquer magia de cura (usada deste modo a magia não restaura PVs; apenas impede que o veneno continue agindo).

## A Flor Perene de Milady "A"

**Exigências:** Água ou Luz 1

**Custo:** 0

**Duração:** permanente até ser cancelada

**Alcance:** padrão

Inventada por uma antiga aluna da Academia Arcana (que preferiu se manter anônima para evitar problemas...), esta magia simples pode ser realizada por muitos magos iniciantes. Ela faz nascer um pequeno e singelo gerânio, totalmente inofensivo. Acontece que, quando ele é arrancado, uma nova flor nasce no local — e assim indefinidamente, sendo impossível remover a flor por meios normais. Lançada contra uma criatura viva, ela terá direito a um teste de Resistência para negar o efeito; se falhar, terá uma linda florzinha nascendo em alguma parte de seu corpo...

A única forma de remover a flor é com mágica (geralmente através de Cancelamento de Magia); por este motivo a Flor Perene costuma ser usada pelos magos para aborrecer os não-magos que zombam de seu poder. As flores arrancadas desaparecem momentos depois. Esta magia não pode de nenhuma forma ser usada para causar dano ou provocar qualquer penalidade.

## Força Mágica*

**Exigências:** Focus 1

**Custo:** padrão

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

Qualquer dos Caminhos pode ser usado para realizar algum esforço físico. Você pode criar um braço de pedra, uma garra de fogo, um tentáculo de trevas ou qualquer outra forma capaz de levantar, empurrar, puxar, atacar ou causar dano.

Não importa qual seja a forma dessa manifestação, sua Força será sempre igual ao Focus. Portanto, Água 3 cria um jato d'água com Força 3 (capaz de levantar 2.000 quilos). Obviamente, quanto maior o Focus do mago, mais Força ele será capaz de invocar.

## Fúria Guerreira

**Exigências:** Fogo 4, Telepatia (ou Artes)

**Custo:** 2 PMs

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

Esta magia desperta na pessoa afetada uma fúria guerreira que a favorece em combate. Durante a fúria uma criatura luta melhor (H+1, F+1 e PdF+1), mas não pode pensar claramente, atacando o primeiro inimigo que vê pela frente. Além disso, um personagem em fúria jamais pode se esquivar, *usar magia*, *usar* um Ataque Especial, Levitação, Teleporte ou qualquer outra Vantagem que utilize PMs ou conceda quaisquer benefícios em combate.

Esta magia pode ser lançanda sobre um companheiro para melhorar suas habilidades, ou então contra um inimigo para impedi-lo de usar outros poderes que tenha. Criaturas que recebam a Fúria Guerreira contra a sua vontade têm direito a um teste de Resistência para negar o efeito.

A Fúria só pode ser invocada em situações de combate. Embora seja uma magia sustentável, seu efeito cessa assim que a luta termina; a criatura que estava em Fúria fica imediatamente esgotada, sofrendo um redutor temporário de −1 em todas as suas Características durante uma hora. Caso entre em Fúria outra vez dentro desse período, os redutores são cumulativos.

## A Gagueira de Raviollius

**Exigências:** Água 2, Ar 2, Luz 1

**Custo:** 2 PMs

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

O alvo deve fazer um teste de Resistência; se falhar, será *acometido por uma gagueira terrível* — *mas*, caso tenha sucesso, o próprio mago sofre este efeito.

A Gagueira de Raviollius impede o uso de qualquer Perícia que envolva a voz (quase sempre Manipulação). Lançar magias também se torna muito difícil; para ser capaz de realizar uma magia enquanto estiver gago, antes é preciso ter sucesso em um teste de Resistência. Se falhar, a magia não funciona (e também não gastará PMs).

## Garras de Atavus

**Exigências:** Terra 1, Água 2

**Custo:** 1 PM

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

Lançada sobre uma criatura (o próprio mago ou outra pessoa), esta magia faz crescer garras em suas mãos para causar dano maior. Enquanto durar o efeito, o alvo da magia recebe *Força+3* e causa dano por corte.

## Ilusão*

**Exigências:** Luz 1

**Custo:** 1 PM

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

O Caminho da Luz é o caminho da ilusão. Ele permite ao mago criar imagens falsas, baseadas em coisas que ele conhece bem — se um mago tenta projetar uma imagem de algo que nunca viu, qualquer pessoa ou criatura tem direito a um teste de Resistência para evitar ser enganada. O mesmo *vale para imagens que pareçam absurdas ou fora de lugar (um*

peixe de duas pernas, um pássaro voando dentro d'água, um orc usando uma luxuosa armadura completa...). O Mestre pode aplicar modificadores ao teste.

Imagens criadas através desta magia não têm cheiro, não emitem qualquer som (para isso existe Ilusão Avançada: veja adiante) e não podem causar qualquer dano. Elas não têm nenhuma solidez: qualquer objeto material pode atravessar uma ilusão.

É possível criar ilusões pequenas e simples com Focus 1. Mas, quanto maior o Focus, maiores e mais sofisticadas elas se tornam:

**Luz 1:** uma imagem do tamanho de um objeto pequeno, que possa ser seguro com uma só mão, e imóvel.

**Luz 2:** uma imagem pequena (e em movimento) ou com até 1m de diâmetro (imóvel).

**Luz 3:** imagem com até 1m de diâmetro (em movimento) ou do tamanho de um homem (imóvel).

**Luz 4:** do tamanho de um homem (em movimento) ou um cavalo (imóvel).

**Luz 5:** um cavalo (em movimento) ou elefante (imóvel).

**Luz 6:** elefante em movimento ou dragão imóvel.

**Luz 7:** dragão em movimento ou exército imóvel.

**Luz 8:** exército em movimento ou aldeia imóvel.

**Luz 9:** aldeia em movimento ou montanha imóvel.

**Luz 10:** uma montanha em movimento!

## Ilusão Avançada

**Exigências:** Luz 1, Ar 1

**Custo:** 2 PMs

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

Esta magia funciona exatamente como Ilusão, obedecendo aos mesmos limites de tamanho determinado pelo Focus. A única diferença é que, com um Focus em Ar igual a Luz, a ilusão também vai produzir sons e cheiros. Contudo, ela ainda não tem solidez e não pode causar dano.

## Ilusão Total

**Exigências:** Luz 1, Ar 1, Terra 1

**Custo:** 3 PMs

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

Esta é a mais eficiente magia de ilusão, capaz de enganar completamente todos os sentidos — porque é uma imagem SÓLIDA. Apenas em casos muito especiais são permitidos testes de Resistência para perceber essa ilusão (como a imagem de uma pessoa morta, por exemplo), a critério do Mestre; Sentidos Especiais não fazem diferença. A única forma de perceber algo suspeito é por Detecção de Magia, e nem mesmo isso garante que se trata mesmo de uma ilusão!

A Ilusão Total é tão perfeita que pode até mesmo causar dano, mas será "dano ilusório". Caso receba dano de uma ilusão, o personagem tem direito a um teste de Resistência: se tiver sucesso, ele percebe que nada sofreu. Se falhar, sofre dano normal (a FA de uma ilusão é sempre igual ao Focus usado para criá-la, +H+1d). Uma criatura que tenha seus PVs reduzidos a zero por dano ilusório pode cair e ficar inconsciente, mas não morrerá.

## Imagem Turva

**Exigências:** Ar, Luz ou Trevas 2

**Custo:** padrão

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

Lançada sobre uma criatura, esta magia torna sua imagem difícil de enxergar. Ela não pode ser vista com nitidez, parecendo desfocada. Lutar com a criatura afetada será bem mais difícil: o adversário sofre um redutor de –1 em Habilidade para atacar e se defender.

Personagens com Sentidos Especiais de qualquer tipo não podem ser enganados pela Imagem Turva, e atacam normalmente.

## Inferno de Gelo

**Exigências:** Água 2, Luz 2

**Custo:** 1 PM

**Duração:** instantânea

**Alcance:** padrão

A verdadeira origem desta magia é controversa. Alguns magos afirmam que seus primeiros usuários seriam bárbaros de uma tribo desconhecida, que se escondem nos pontos mais remotos das Montanhas Uivantes — mas histórias mais exageradas dizem que eles receberam esta magia de Beluhga, a Rainha dos Dragõe Brancos.

Esta mágica permite ao usuário disparar pelas mãos uma pequena salva de pontas de gelo, afiadas como facas e gélidas como uma nevasca. O mago ataca com FA igual a H+2d, e este ataque ignora totalmente a Armadura do alvo, que não entra em sua Força de Defesa.

Como efeito extra, se receber qualquer dano, o alvo deve ainda fazer um teste de Resistência: se falhar ficará congelado e Indefeso durante uma rodada, incapaz de atacar, se esquivar ou usar magia.

## Invisibilidade*

**Exigências:** Luz 1

**Custo:** 2 PMs

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

O mago da luz tem poder sobre aquilo que podemos ver... ou não podemos ver! Esta magia permite ao mago tornar objetos e criaturas invisíveis. No entanto, coisas invisíveis ainda podem ser ouvidas, farejadas ou percebidas de outras formas. Ver o Invisível (de Sentidos Especiais) vence totalmente esta magia.

Atacar uma criatura invisível impõe ao atacante um redutor de H–1. Uma criatura invisível NÃO pode atacar ou lançar outras magias enquanto está nesse estado, ou a invisibilidade será cancelada. O mesmo acontece se ela, a qualquer momento, sofrer dano superior a 1 PV.

Como na magia Ilusão, quanto maior o Focus, maiores os objetos ou criaturas que podem ser tornadas invisíveis:

**Luz 1:** algo do tamanho de um objeto pequeno, que possa ser seguro com uma só mão, e imóvel.

**Luz 2:** algo pequeno (e em movimento) ou com até 1m de diâmetro (imóvel).

**Luz 3:** algo com até 1m de diâmetro (em movimento) ou do tamanho de um homem (imóvel).

...E assim por diante, como na magia Ilusão.

## Invocação do Dragão

**Exigências:** veja a seguir

**Custo:** padrão

**Duração:** instantânea

**Alcance:** padrão

Esta magia rara permite atrair a atenção de uma espécie de dragão, desde que ele exista ao alcance. O dragão leva 3d turnos para atender ao chamado. Perceba que a magia apenas desperta seu interesse: ela não concede qualquer controle sobre a fera, nem garante que ela não vai atacar o invocador assim que chegar...

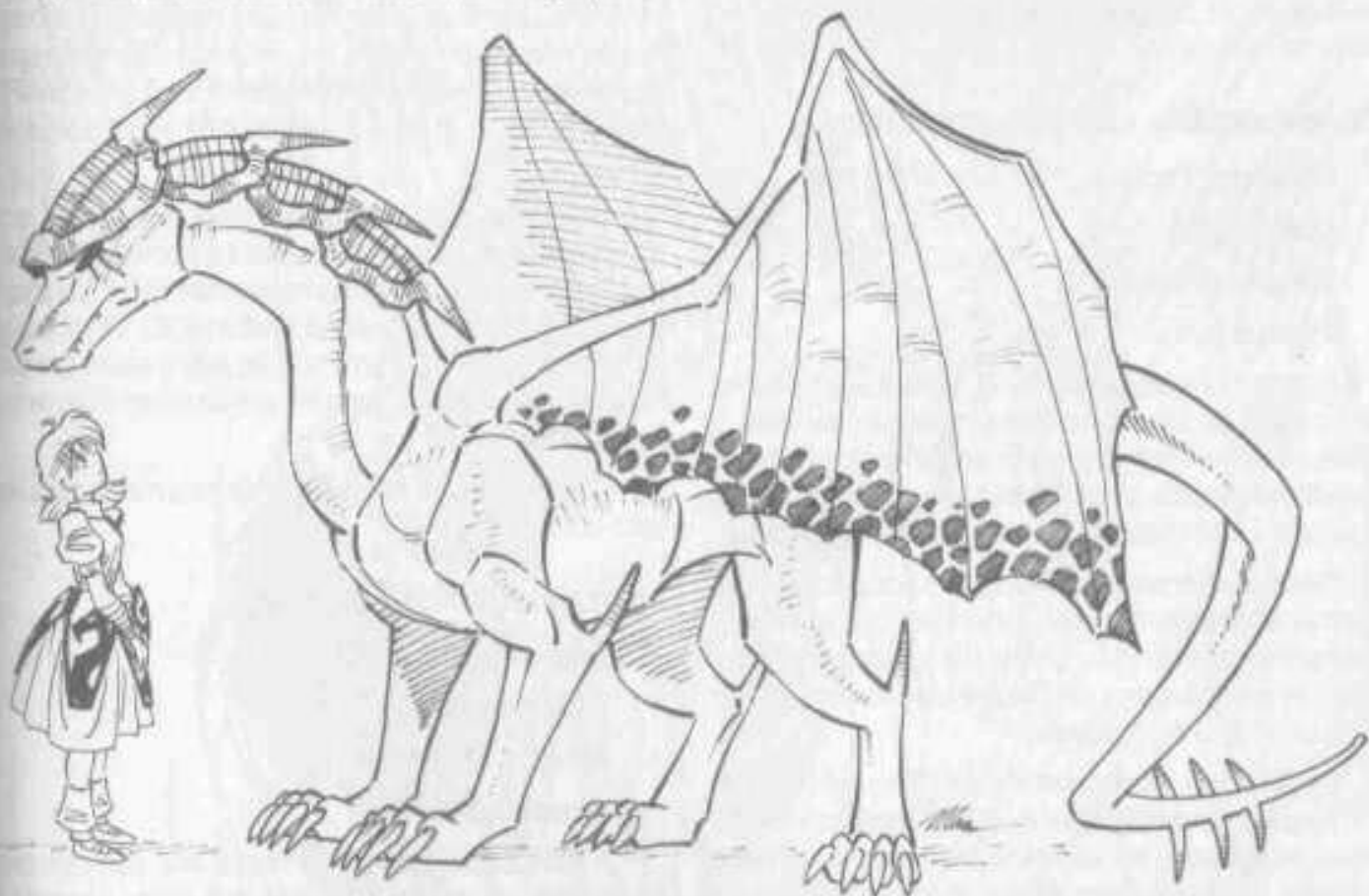
Esta magia serve para atrair uma das seis espécies de dragões elementais, os mais comuns em Arton. A espécie invocada depende do Caminho empregado:

**Luz 5: Dragão Branco:** este dragão glacial vive apenas em áreas geladas, como as Montanhas Uivantes. F3, H3, R4, A4, PdF5 (frio/gelo). Focus 4 em Luz e 2 em todos os outros Caminhos. Invulnerável a ataques baseados em luz, frio ou gelo, naturais ou mágicos.

**Trevas 6: Dragão Negro:** habitam pântanos e cavernas. F4, H4, R4, A5, PdF6 (veneno). Focus 5 em Trevas e 3 em todos os outros Caminhos. Invulnerável a ataques baseados em ácido, veneno ou trevas, naturais ou mágicos.

**Terra 7: Dragão Verde:** vivem em montanhas e florestas, sendo mais comuns em Galrasia e nas Montanhas Sanguinárias. F4, H5, R5, A5, PdF6 (ácido). Focus 6 em Terra e 4 em todos os outros Caminhos. Invulnerável a ataques baseados em ácido, veneno ou terra, naturais ou mágicos.

**Ar 8: Dragão Azul:** dizem que estes dragões voam eternamente e nunca precisam descer ao chão, mas fazem seus ninhos nas montanhas. F5, H5, R5, A6, PdF7 (relâmpago). Focus 7 em Ar e 5 em todos os outros Caminhos. Invulnerável a ataques baseados em ar e eletricidade, naturais ou mágicos.

**Água 9: Dragão Marinho:** eles podem respirar livremente sob a água e nadar tão bem quanto voam, habitando o fundo dos oceanos e áreas costeiras. F5, H6, R6, A6, PdF7 (água). Focus 8 em Água e 6 em todos os outros Caminhos.

Invulnerável a ataques baseados em ácido, veneno ou água, naturais ou mágicos.

**Fogo 10: Dragão Vermelho:** o mais poderoso dragão elemental de Arton, encontrado apenas em desertos e crateras vulcânicas. F6, H6, R7, A7, PdF8 (fogo). Focus 9 em Fogo e 7 em todos os outros Caminhos. Invulnerável a ataques baseados em fogo natural ou mágico.

Estas Características e Focus são típicos para dragões adultos (os únicos que esta magia pode invocar). Elas devem ser ajustadas em –2 para filhotes, –1 para jovens, +1 para adultos maduros e até +4 para dragões muito antigos.

Todos os dragões podem fazer até três ataques por turno: duas garras (Força), uma mordida (Força+2). Eles têm também Levitação, Sentidos Especiais (todos), Telepatia e conhecem praticamente todas as magias permitidas para seus Focus. Todos os dragões têm a magia Pânico como uma habilidade natural, que podem usar sem gastar PMs.

Cada Invocação corresponde a uma magia diferente. Então, se você conhece as palavras mágicas para invocar um dragão negro, este é o único tipo que poderá convocar até aprender os demais tipos. Não se conhece a existência de magias capazes de atrair espécies mais raras.

Dragões são inteligentes e não aparecem simplesmente diante de um bando de aventureiros armados, esperando para serem mortos! Quase sempre ele vai primeiro examinar a área de uma distância segura com seus Sentidos Especiais, para ter certeza de que não é uma armadilha, antes de se revelar. No entanto, é certo que TODOS os dragões possuem pelo menos um Código de Honra — e esse pode ser seu mais importante ponto fraco, se os aventureiros puderem descobri-lo...

Desnecessário dizer, mas invocar dragões é extremamente arriscado. Um crime punido com a morte dentro dos limites do Reinado.

## Invocação do Elemental

**Exigências:** Focus 5

**Custo:** padrão

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

Esta magia é muito semelhante a Criatura Mágica, uma vez que faz surgir um ser mágico feito de um único elemento. A grande diferença é que, em vez de apenas criar uma forma animada e não vivente, a magia invoca uma criatura viva de um outro plano. Essas criaturas são conhecidas como elementais.

Todos os elementais são seres que possuem naturalmente as habilidades da magia Corpo Elemental, sem limite de tempo ou gasto de PMs. Elementais invocados também podem ter poderes extras por Focus elevados, dependendo do Focus original do invocador.

Os elementais são seres inteligentes. Eles não precisam de supervisão constante por parte do invocador para executar ordens. Infelizmente, um elemental arrancado de seu plano de origem tem como único desejo retornar o mais rápido possível. Para isso ele tem duas opções: cumprir uma missão para o invocador em troca de liberdade, ou então matá-lo — o que provocaria o cancelamento da magia, libertando a criatura. O mais comum é que o elemental ataque primeiro e, se achar que o invocador é poderoso demais para ser vencido, só então vai seguir suas ordens.

Um elemental que tenha sido escravizado por longos períodos pode tentar se vingar antes de voltar para casa. Contudo, existem casos raros de elementais que se tornam amigos do invocador e retornam pacificamente sempre que ele chamar. É o caso de Slinn, o elemental do ar que acompanha Raven Blackmoon.

Cada Invocação de Elemental corresponde a uma magia diferente. Existem versões raras desta magia que permitem combinar dois Caminhos para invocar elementais diferentes, muito mais poderosos: elementais do magma, do vácuo, do relâmpago e outros. Esses seres têm os poderes e imunidades dos dois Caminhos combinados.

Magias e poderes que não afetam Construtos também não afetam elementais.

## Invocação da Fênix

**Exigências:** Ar 5, Luz 5, Código de Honra (veja abaixo)

**Custo:** 10 PMs

**Duração:** instantânea

**Alcance:** padrão

Esta magia pode ser usada apenas por personagens com o Código de Honra dos Heróis e/ou da Honestidade, incluindo Paladinos. Através dela é possível invocar o lendário pássaro fênix, que leva 1d turnos para atender ao chamado.

As aves fênix são criaturas muito inteligentes e nobres; elas não obedecem ordens, mas estarão sempre prontas a lutar por uma causa justa. Uma fênix tem F5, H6, R7, A6, PdF8; Fogo 5, Luz 3, Ar 3, Água 3 (apenas para curar); Levitação e Telepatia.

Uma fênix sempre ganha a iniciativa em combate, sem precisar de testes. Em casos extremos a ave pode se sacrificar, explodindo em uma chuva de chamas com FA 14 que atinge todos os inimigos (mas não os aliados) a até 100m. Dessa chuva se originam 1d-1 jovens fênix, pois é assim que elas se reproduzem: as fênix nascem apenas como fruto de um sacrifício heróico.

Um personagem só pode realizar esta magia outra vez após um ano.

## Invulnerabilidade

**Exigências:** veja abaixo

**Custo:** padrão

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

A Invulnerabilidade é uma magia rara, parecida com Armadura Extra, mas melhor; sob seu efeito, enquanto a

magia durar, uma criatura é completamente imune contra aquele tipo de dano.

Cada tipo de Invulnerabilidade corresponde a uma magia diferente. Então, se você conhece as palavras mágicas para Invulnerabilidade: Calor/Fogo, este é o único tipo que poderá invocar até aprender os demais tipos.

Cada tipo tem suas próprias exigências:

**Corte:** Terra 3, Ar 2

**Perfuração:** Terra 3, Luz 2

**Contusão:** Terra 4

**Explosão:** Ar 4

**Calor/Fogo:** Fogo 4

**Frio/Gelo:** Ar 3, Trevas 2

**Luz/Raio Laser:** Luz ou Trevas 4

**Relâmpago/Eletricidade:** Terra 4

**Vento/Som:** Ar 3, Terra 2

**Água/Ácido:** Água ou Terra 4

**Magia/Armas Mágicas:** Focus 4 em três Caminhos

**Qualquer ataque com Força:** Focus 5 em três Caminhos

**Qualquer ataque com Poder de Fogo:** Focus 6 em três Caminhos

Nenhuma destas raríssimas magias é ensinada por Mestres. Acredita-se que os últimos três tipos (magia, Força e PdF) são conhecidos apenas pelos deuses.

## Lágrimas de Hyninn

**Exigências:** Luz 3, Terra 2, Clericato

**Custo:** padrão

**Duração:** permanente até ser cancelada

**Alcance:** apenas ao toque

Os clérigos de Khalmyr afirmam que esta magia foi criada para combater o crime. Por outro lado, sacerdotes da ordem de Hyninn juram que na verdade ela existe para testar as habilidades dos ladrões. Sua verdadeira origem, contudo, ninguém sabe.

Esta mágica pode ser lançada apenas sobre aposentos. Uma vez realizada, qualquer ladrão em seu interior terá suas habilidades reduzidas: todos os testes envolvendo Crime ou suas Especializações sofrem redutor de –3, tornando muito difícil um teste bem-sucedido. Só os ladrões mais habilidosos conseguem trabalhar nessas condições!

Esta magia está ativa no templo de Severus, sumo-sacerdote de Hyninn, sediado em Triunphus; e também em vários castelos e palácios importantes de Arton.

## Lágrimas de Wynna

**Exigências:** Ar 4, Trevas 6

**Custo:** 1 PM

**Duração:** permanente

**Alcance:** apenas ao toque

Dizem os clérigos de Wynna que sua deusa verte lágrimas cada vez que esta magia é lançada, pois ela remove totalmente as habilidades mágicas de uma criatura.

O alvo tem direito a um teste de Resistência –3 para negar o efeito. Se falhar, suas habilidades de aprender e lançar magias desaparecem para sempre (ele perde todos os seus pontos de Focus). Não será possível para a vítima recobrar seus poderes no futuro. Habilidades naturais que imitam magias (como o olhar petrificante de uma medusa, por exemplo) não são afetadas.

Os únicos mortais que se sabe conhecer esta magia são o Grande Talude e Gwen Haggenfar, a sumo-sacerdotisa de Wynna. Ambos a utilizam apenas com permissão da própria Wynna, pois isso significa remover de uma criatura seu poder mágico — a dádiva mais preciosa oferecida pela deusa.

Não é possível reverter a perda, nem mesmo com um Desejo.

## A Lança Infalível de Talude

**Exigências:** Luz 1, Fogo 1

**Custo:** padrão

**Duração:** instantânea

**Alcance:** padrão

Esta mágica simples permite criar uma lança luminosa que surge ao lado do mago e é imediatamente disparada, explodindo ao atingir o objetivo. Essa lança sempre acerta com FA 2 e, contra ela, qualquer alvo é considerado Indefeso (apenas sua Armadura vale na Força de Defesa).

Se quiser, um mago com Focus mais elevados pode criar lanças extras. Com Focus 2 em Luz e Fogo pode-se criar duas lanças; com Focus 3, três lanças, e assim por diante — até um máximo de 5 lanças.

As lanças podem ser dirigidas contra alvos diferentes, ou contra um mesmo alvo para uma FA maior (três lanças atacam juntas com FA 6). Cada lança extra aumenta o custo da magia em +1 PM.

## Leitura de Lábios

**Exigências:** Ar ou Luz 1

**Custo:** padrão

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

Esta é uma magia muito simples, mas que pode ser preciosa. Ela permite ouvir perfeitamente as palavras de qualquer criatura que esteja em seu campo de visão. Além de sua utilidade óbvia em espionagem, Leitura de Lábios será bem útil para o mago que deseja conhecer as magias de seus inimigos — pois permite ouvir com perfeição as palavras mágicas que eles murmuram, e mais tarde utilizá-las (veja em Magias Iniciais).

Leitura de Lábios pode ser combinada com Sentidos Especiais (seja a magia ou a Vantagem de mesmo nome) para enxergar ainda mais longe, desde que o alvo esteja dentro do alcance padrão. Qualquer personagem com a Perícia Investigação já tem treinamento para conseguir o mesmo efeito desta magia, bastando um teste de Habilidade +1.

## A Loucura de Atavus

**Exigências:** Água 1, Trevas 2, Insano

**Custo:** 2 PMs

**Duração:** uma hora

**Alcance:** apenas ao toque

Esta magia pode ser lançada apenas por magos ou clérigos loucos (ou seja, que tenham a Desvantagem Insano). O alvo deve fazer um teste de Resistência –1: se falhar, também ficará Insano durante uma hora, ou até a magia ser cancelada. O tipo exato de insanidade é escolhido pelo Mestre.

## A Mágica Silenciosa de Talude

**Exigências:** Ar 4

**Custo:** 1 PM

**Duração:** sustentável

**Alcance:** apenas o mago

Os magos do ar dominam a magia de Silêncio, mas também sabem como vencê-la. Inventada por Talude, o Mestre Máximo da Magia, esta mágica permite lançar magias sem emitir som. Sob efeito de Silêncio ele continua incapaz de falar ou ouvir nada, mas pode lançar magias. O mesmo vale se estiver amordaçado, embaixo d'água ou coisa assim.

Esta magia é uma das poucas que podem ser lançadas em silêncio total, sem palavras (apenas gestos com as mãos; sem estes gestos, não se pode lançar a magia). Magos excepcionalmente paranóicos costumam usar esta magia para evitar que seus lábios sejam lidos — e suas magias descobertas.

## A Marcha da Coragem

**Exigências:** Ar 1, Luz 1, Artes

**Custo:** padrão

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

Esta magia é utilizada principalmente por bardos, pois sua invocação exige a habilidade de cantar e tocar algum instrumento musical (ou seja, a Perícia Artes ou Especializações próprias).

Enquanto está ativa, a Marcha impede totalmente que os aliados do invocador dentro da área de efeito sejam afetados por qualquer forma de medo, natural ou mágico. Ela também impede e/ou cancela imediatamente os efeitos da magia Pânico.

## Magia Perdida

**Exigências:** Ar 3, Trevas 3, Telepatia, conhecer a magia a ser apagada (veja abaixo)

**Custo:** 1 PM

**Duração:** permanente

**Alcance:** apenas ao toque

O objetivo desta magia é apagar da mente de um mago as palavras necessárias para realizar uma magia específica. Ela costuma ser utilizada como punição, para remover magias perigosas das mentes de magos criminosos ou encrenqueiros — uma prática comum na Academia Arcana e em tribunais de todo o Reinado. Além de perder para sempre o conhecimento sobre determinada magia, a vítima nunca mais será capaz de aprendê-la outra vez.

Magia Perdida pode ser aplicada apenas sobre vítimas inconscientes (estar acordado torna qualquer um imune). Personagens que tenham Arcano têm direito a um teste de Resistência –2 para negar o efeito; sem esta Vantagem, não são permitidos testes para evitar a perda da magia.

Para realizar o procedimento, é preciso que o mago saiba exatamente qual magia pretende apagar da mente da vítima — e ele próprio também deve conhecer essa magia. As Magias Iniciais de alguém não podem ser apagadas.

## Marionete

**Exigências:** Ar 6, Terra 4

**Custo:** padrão

**Duração:** sustentável por 1 hora (veja a seguir)

**Alcance:** padrão

Esta magia poderosa não afeta a mente, mas controla totalmente o corpo de uma criatura. A vítima deve fazer um teste de Resistência –1: se falhar, cada movimento seu estará sob total controle do mago.

A vítima ainda tem consciência de tudo que acontece à sua volta, podendo ver, ouvir e até falar com certo esforço (mas não lançar magias). Contudo, seu corpo vai realizar apenas os movimentos que o mago deseja. A vítima pode ser manipulada para se movimentar, lutar, usar habilidades de combate... enfim, fazer qualquer coisa de que seja capaz. Não há como resistir.

É absolutamente necessário que o mago observe a vítima para controlar seus movimentos (coisa que ele prefere fazer à distância, é claro). Se a qualquer momento ele perder contato visual, não pode mais controlar a vítima — mas ela estará paralisada, incapaz de se mover até que a magia termine, seja Cancelada ou até que o mago recupere o controle.

A Marionete pode ser mantida durante até uma hora. Esgotado esse prazo, será necessário gastar mais 5 PMs para manter a magia por mais uma hora. Como não há chance de recuperar os PMs gastos anteriormente, não há como manter a Marionete por períodos muito longos.

Se uma vítima nesse estado faz qualquer coisa que viole

um Código de Honra, deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, a magia é cancelada — mas a vítima desmaia, com seus PVs reduzidos a zero.

## Mata-Dragão

**Exigências:** Fogo 5, Trevas 6

**Custo:** 4 PMs

**Duração:** instantânea

**Alcance:** padrão

Também conhecida em algumas regiões de Arton como "Dragon Slayer" ou "Dragon Slave", esta é uma das mais poderosas magias de destruição conhecidas. O mago dispara através das mãos uma carga de energia explosiva que ataca com FA 20 no ponto de impacto! O dano é reduzido em –2 para cada 10m de distância, até um limite máximo de FA1 a 100m.

Invocar esta magia leva dois turnos — ou seja, ela só pode ser lançada no final do segundo turno (perdendo automaticamente a iniciativa em combate). Durante sua invocação, o mago é considerado Indefeso. Se durante a execução o mago for atacado, interrompido ou obrigado a realizar qualquer outra ação, a magia será perdida (mas nenhum PM será gasto). Não custa lembrar: seria muito saudável para quem realiza a magia (e seus aliados) manter-se a mais de cem metros do ponto de impacto...

Dentro do Reinado, qualquer pessoa que se mostre capaz de lançar esta magia será caçada como se fosse o pior dos demônios!!!

## Megalon

**Exigências:** Água 1, Luz 1, Terra 1

**Custo:** 1 PM por turno

**Duração:** sustentável

**Alcance:** apenas ao toque

Esta magia torna uma criatura maior e mais forte. O aumento depende do Focus do mago em Água, Luz e Terra:

cada ponto de Focus aumenta em 50% o tamanho da criatura (mas não sua velocidade); e concede um bônus temporário de +1 em Força, Resistência (incluindo Pontos de Vida e Magia) e Poder de Fogo do alvo. Roupas, armas e armaduras que estejam com a criatura também são ampliadas.

Diz a lenda que esta magia recebeu o nome de seu criador Megalon, um antigo e absurdamente poderoso sumo-sacerdote de Megalokk, o Deus dos Monstros. Usando-a em conjunto com Permanência, ele criou no passado versões gigantescas de criaturas normais como lagartos, insetos, aranhas e escorpiões. Esses monstros titânicos e únicos são conhecidos como "megalontes", e ainda podem ser encontrados vagando em lugares inóspitos. Vencer um megalonte está entre os maiores desafios que um aventureiro poderia enfrentar em Arton.

Criaturas que recebam a magia contra a vontade têm direito a um teste de Resistência para negar o efeito. Cada nível de Focus ao realizar Megalon pode reverter um nível dos efeitos de Mikron (veja a seguir).

## Mikron

**Exigências:** Água 1, Terra 1, Trevas 1

**Custo:** padrão

**Duração:** permanente até ser cancelada

**Alcance:** apenas ao toque

Exatamente oposta a Megalon, esta magia torna uma criatura menor e mais fraca. A redução depende do Focus em Água, Terra e Trevas: cada ponto de Focus reduz em 50% o tamanho e velocidade da criatura, e concede uma penalidade temporária de –1 em Força, Resistência (incluindo Pontos de Vida e Magia) e Poder de Fogo do alvo (até um mínimo de 0). Roupas, armas e armaduras que estejam com a criatura também são reduzidas.

Ao contrário de Megalon, a magia Mikron é permanente. Ela pode ser Cancelada ou então revertida com Megalon (cada nível de Focus ao realizar Megalon pode reverter um nível dos efeitos de Mikron). O oposto também é possível.

Criaturas que recebam a magia contra a vontade têm direito a um teste de Resistência para negar o efeito.

## Um Momento de Tormenta

**Exigências:** Água 2, Ar 1, Terra 1, Trevas 4

**Custo:** 3 PMs

**Duração:** sustentável

**Alcance:** 100m de raio

Esta perigosíssima magia foi criada por Murrice Lemagrag, um mago que escapou vivo de uma área de Tormenta.

Uma vez invocada, a magia cria um efeito semelhante a uma manifestação da Tormenta — mas em escala muito menor. Um turno após sua invocação, uma nuvem rubra surge diretamente acima do mago e começa a despejar chuva ácida. A chuva provoca a perda de 1 PV por turno (que ignoram qualquer Força de Defesa, exceto Armadura Extra ou Invulnerabilidade contra Químico) em todos que estejam a até 100m do mago, até que a nuvem se dissipe. Qualquer criatura que perca 10 PVs dessa forma deve fazer um teste de Armadura: se falhar, perderá um ponto de Armadura permanentemente.

A magia pode ser invocada apenas ao ar livre. Infelizmente para o mago invocador, a nuvem permanece ativa apenas enquanto ele próprio estiver no centro do fenômeno, imóvel, murmurando as palavras mágicas (e provavelmente sofrendo dano, pois o próprio mago NÃO é imune ao efeito!). Mover-se ou teleportar-se para fora da área de efeito provoca o imediato cessar da chuva. Vale lembrar que o velho Lemagrag, seu criador, morreu utilizando-a...

Esta magia só pode ser realizada por magos que tenham observado uma área de Tormenta pelo menos uma vez. Sua divulgação é extremamente restrita, e sua invocação é permitida apenas em áreas controladas da Academia Arcana de Valkaria, para estudar o fenômeno da Tormenta. Usar esta magia em qualquer outro ponto do Reinado é um crime punido com a morte!

## Monstros do Pântano

**Exigências:** Água 3, Trevas 4

**Custo:** 3 PMs por troll

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

Com esta magia é possível invocar em qualquer lugar, dentro da área de efeito, um ou mais trolls para lutar pelo mago. Trolls são criaturas humanóides feitas de matéria vegetal, com garras, presas e um altíssimo poder de regeneração: eles recuperam 2 PVs por turno. Mesmo depois de reduzido a 0 PVs, os restos de um troll sempre vão regenerar até reconstituir a criatura completa. A única forma de realmente matá-los é com fogo ou ácido, pois eles não conseguem regenerar esse tipo de dano.

Trolls têm F2, H2, R3, A1, PdF0. Eles fazem três ataques por turno com as garras (FA=F+H+1d) e mordida (F+H+1d+1). Trolls invocados por esta magia surgem no mesmo turno, magicamente, não sendo necessário que existam na região. Eles não obedecem ordens: atacam quaisquer criaturas à vista, exceto o próprio mago. Caso a batalha termine, a magia seja interrompida ou não existam oponentes para enfrentar, os trolls desaparecem.

## A Morte Estelar

**Exigências:** Luz 9, Fogo 9, Trevas 8

**Custo:** 4 PMs

**Duração:** instantânea

**Alcance:** padrão

Esta é a mais poderosa magia destrutiva conhecida em Arton, e talvez em todo o universo!

Quando a Morte Estelar é invocada, uma das estrelas do céu desaparece (sua falta será notada apenas anos mais tarde, porque a luz das estrelas leva muito tempo para atingir um planeta). Toda a sua matéria é convertida em energia, e reunida em um único disparo. Sua Força de Ataque é considerada infinita: QUALQUER COISA atingida pela magia será destruída, seja uma criatura, um avatar, um deus menor ou mesmo um planeta, sem direito a testes para resistir! Uma Força de Defesa infinita tem 50% de chance de resistir a esse ataque.

O mago tem controle total sobre aquilo que será destruído — ele pode acabar com uma criatura, uma montanha, um reino ou um continente sem afetar nada em volta. Não é necessário nenhum teste para acertar.

Obviamente, cada vez que a Morte Estelar é usada, um sol morre em algum lugar do universo — de modo que o Grande Talude, o único que se acredita conhecer esta magia, quase nunca a utiliza. Ele diz que, caso este ataque destrua o sol de um mundo habitado, a própria Deusa da Magia pagará pelo crime com sua vida!

## Mundo dos Sonhos

**Exigências:** Luz, Terra ou Trevas 7, Telepatia

**Custo:** 1 PM por criatura

**Duração:** sustentável por 1 hora (veja a seguir)

**Alcance:** padrão

Muitos grupos de aventureiros acreditaram viver perigos imensos, horrores indescritíveis ou prazeres gloriosos, quando na verdade estavam sob efeito desta magia. Mundo dos Sonhos é um tipo diferente de ilusão, que afeta diretamente a mente do alvo. Ela faz a vítima acreditar que está vivendo uma outra realidade, totalmente controlada pelo mago.

Personagens presos no Mundo dos Sonhos acreditam com todas as forças que ainda estão no mundo real. Todos os seus poderes, habilidades e magias parecem normais, mas podem ser alterados (ou eliminados) de acordo com o desejo do mago. Embora seja uma poderosa experiência, nada que acontece no Mundo dos Sonhos terá qualquer efeito físico

no mundo real — para todos os efeitos, é apenas um sonho. Personagens que morram durante o sonho despertam imediatamente, sem nenhum dano.

Qualquer dano sofrido pela vítima no mundo real cancela imediatamente a magia. Ela pode ser sustentada durante apenas uma hora — mas, como nos sonhos o tempo passa de forma diferente, um mago pode fazer suas vítimas acreditarem que passaram-se muitos anos.

A magia funciona melhor quando lançada sobre criaturas que estejam adormecidas ou inconscientes. Criaturas despertas têm direito a um teste de Resistência –1 para notar que a realidade foi alterada. Combates ou aventuras ocorridos no Mundo dos Sonhos não rendem Pontos de Experiência.

Comenta-se que Mundo dos Sonhos é usada para testar aventureiros e observar seu comportamento, antes que sejam aceitos para realizar missões importantes — ou em organizações como a Ordem de Khalmyr, a Ordem da Luz, o Protetorado do Reino e outras. Por outro lado, existe uma lenda sobre um poderoso mago vampiro que mantém uma aldeia inteira adormecida há séculos, tendo sonhos felizes, enquanto ele se alimenta de seu sangue...

## Nobre Montaria

**Exigências:** Ar 5, Fogo 4, Animais

**Custo:** 2 PMs por grifo

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

Magos poderosos usam esta magia para invocar grifos, criaturas com corpo de leão, cabeça, garras e asas de águia. Grifos têm F2-3, H5-7, R3-4, A1-2, PdF0, Aceleração e Levitação, sendo talvez as criaturas voadoras mais rápidas de Arton. Eles fazem três ataques por turno com as garras (FA= F+H+1d–1) e o bico (F+H+1d).

A magia funciona apenas se existirem grifos dentro do alcance; eles não existem no Reinado, mas são muito comuns nas Montanhas Sanguinárias e outras áreas montanhosas. O grifo surge em 1d turnos e segue as ordens de seu invocador, podendo servir como montaria pelo tempo que a magia é sustentada. Caso seja ordenado a lutar, o grifo obedece, mas irá embora assim que a luta terminar.

## A Nulificação Total de Talude

**Exigências:** Luz 6, Terra 6, Trevas 8

**Custo:** 4 PMs

**Duração:** permanente

**Alcance:** apenas ao toque

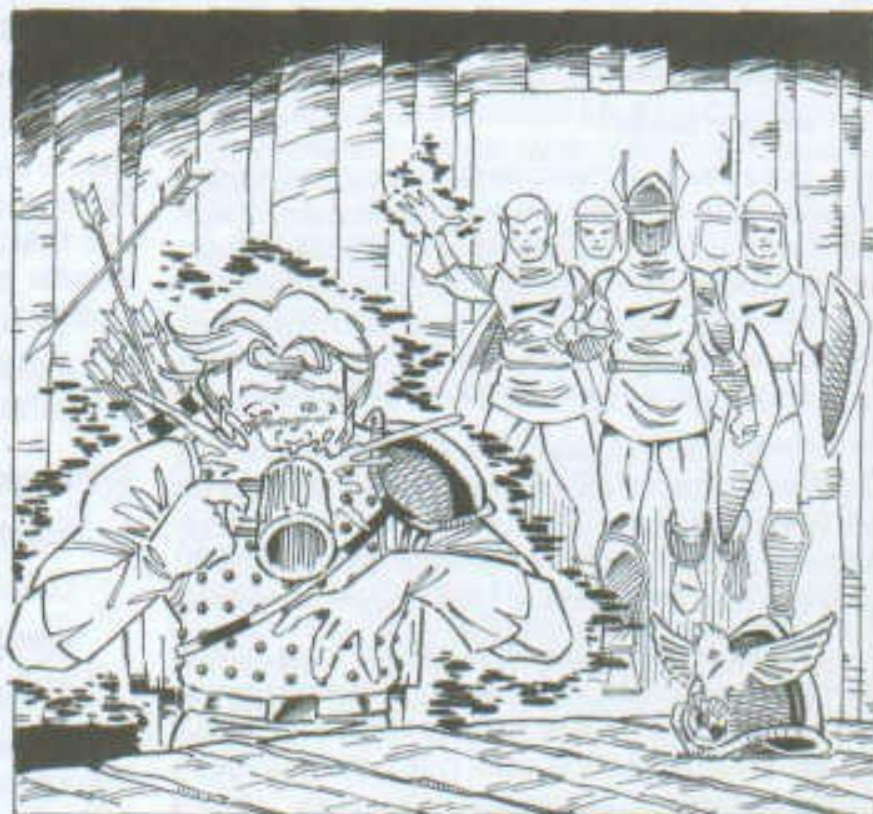
O Grande Talude é o único mortal em Arton capaz de lançar esta magia, oferecida a ele pessoalmente pela própria Wynna. Ela não pode ser ensinada e nem aprendida por qualquer outra criatura.

A Nulificação Total consegue fazer uma criatura ou objeto sumir completamente da existência. Ele não apenas desaparece — a memória de todos que o conheceram também. Ninguém mais no mundo vai lembrar dele ou de seus feitos, como se a vítima nunca existisse. Os únicos a saber de sua existência serão os deuses e o próprio Talude.

Uma vítima bem-sucedida em um teste de Resistência –4 não vai desaparecer, mas vai enlouquecer, perder seus poderes e toda a memória de quem foi, exatamente como o resto do mundo. Caso a magia seja usada sobre uma criatura que realizou façanhas notáveis no passado, essas façanhas não serão desfeitas — mas ninguém será capaz de lembrar quem foi seu autor.

Lançada contra um deus, a magia apaga sua existência da memória de seus sacerdotes e cancela seu status divino. Sim, é possível afetar um deus com esta magia — mas, como ela só funciona ao toque, Talude poderia nulificar apenas divindades menores. Não adiantaria tentar isso contra um avatar do Panteão (ataques contra um avatar não afetam seu respectivo deus).

Não há forma de reverter a Nulificação, pelo simples fato de que não haveria motivo para isso; ninguém seria capaz de lembrar nada sobre a pessoa ou objeto a ser restaurado. Esta foi a magia usada pelo Panteão para punir os deuses traidores Tilliann (que hoje vaga como um mendigo louco pelas ruas de Valkaria) e o Terceiro (que foi totalmente apagado).

Desde que recebeu este dom de Wynna, Talude jamais o usou contra ninguém. (Por outro lado, se ele o tivesse feito, nós nunca poderíamos saber...)

## Pacto com a Serpente

**Exigências:** Fogo 3, Terra 1, Trevas 1

**Custo:** 1 PM por dragoa

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

Entre as magias de invocação de criaturas, esta é uma das mais arriscadas. Ela convoca um pequeno grupo de dragoas-caçadoras de Galrasia para lutar pelo mago.

Dragoas-caçadoras têm F2, H3, R2, A0, PdF0, Arena (florestas) e Energia Extra 1. Elas surgem no mesmo turno, magicamente, não sendo necessário que existam na região. Extremamente selvagens, elas não sentem medo e lutam até a morte — mas também não obedecem ordens e atacam quaisquer criaturas à vista, incluindo aliados do mago. Se não houver outras criaturas por perto, elas chegam a atacar o próprio mago.

Quando a batalha termina, a magia é interrompida, ou caso não existam oponentes por perto, as dragoas retornam a Galrasia. Contudo, se existir uma ou mais mulheres entre os inimigos derrotados, as caçadoras vão levá-la(s) consigo como oferenda à Divina Serpente, sua deusa.

## Pânico

**Exigências:** Trevas 2, Telepatia

**Custo:** 1 PM por criatura

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

Quando esta magia é lançada contra uma criatura, esta deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, vai ficar apavorada e tentar fugir do mago de qualquer maneira, o mais rápido que puder. Uma vítima em pânico não pode usar qualquer manobra, Vantagem ou magia que consuma PMs — exceto aquelas que ajudem em sua fuga, como esquivas, Aceleração, Transporte, Teleporte...

O Pânico vai durar até que a magia termine ou até que a vítima saia do alcance da magia (o que pode ser difícil, se o mago começar uma perseguição...). Personagens ou criaturas que por algum motivo sejam imunes ao medo — como personagens sob efeito de Fúria — nunca são afetados por esta magia.

Dragões, certos mortos-vivos e outras criaturas têm esta magia como uma habilidade natural.

## Paralisia

**Exigências:** Terra 1, Clericato

**Custo:** 1 PM por criatura

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

Esta é uma magia pacificadora, usada por clérigos benevolentes para encerrar lutas sem matar — ou por clérigos menos nobres, para deixar a vítima indefesa antes de ter a cabeça esmagada pela maça...

Cada vítima desta magia deve ter sucesso em um teste de Resistência. Se falhar ficará paralisada, incapaz de se mover, falar ou usar qualquer magia ou manobra que gaste PMs. Um oponente paralisado é considerado Indefeso. Contudo, atacar a vítima (mesmo sem causar dano) provoca o imediato cancelamento da magia.

Criaturas que tenham Telepatia ainda podem usá-la para se comunicar, mesmo neste estado.

## Permanência

**Exigências:** Terra 6

**Custo:** 5 PMs

**Duração:** permanente até ser cancelada

**Alcance:** padrão

Esta é uma magia importante para fabricar itens mágicos, mas também tem uma infinidade de outras aplicações. Ela serve para tornar permanente qualquer outra magia ou efeito, sem que os PMs do mago fiquem "presos" nela. Então, um mago pode usar Aumento de Dano com Fogo 1 para criar uma espada de chamas e depois lançar sobre ela Permanência, para ter de volta o Ponto de Magia que normalmente ficaria preso na espada.

Permanência é usada para tornar criaturas mágicas mais duradouras, aumentar a duração de ilusões, ou ainda fixar um efeito mágico no corpo de uma criatura. Um mago poderia lançar Detecção de Magia sobre si mesmo, e logo após Permanência; a partir de então poderia detectar magia sempre que quisesse.

Infelizmente, dependendo do poder do mago, apenas as magias mais simples e fracas podem ser tornadas permanentes. Com Terra 6, apenas magias e efeitos com Focus 1 podem receber Permanência; com Terra 7, apenas magias e efeitos com Focus 2; e assim por diante.

O número máximo de magias ou efeitos que uma criatura pode ter em seu corpo, através de Permanência, é igual à sua própria Resistência.

## Petrificação

**Exigências:** Terra 7

**Custo:** 3 PMs

**Duração:** permanente até ser cancelada

**Alcance:** ao toque ou contato visual (veja a seguir)

Esta é a terrível magia que transforma criaturas em pedra. Ela pode ser lançada de duas maneiras: com um contato visual (basta à vítima olhar para o mago) ou ao toque. Em ambos os casos a vítima tem direito a um teste de Resistência para negar o efeito.

Uma criatura transformada em pedra não está morta: ela pode ser revertida ao estado normal através de poções, pergaminhos ou as magias Cancelamento de Magia, Cura de Maldição ou Desejo. As "estátuas" de seres petrificados são quase indestrutíveis, e não podem ser danificadas com armas ou ataques normais — apenas por magia e armas mágicas com Focus 5 ou mais. Caso sofra qualquer dano, por mínimo que seja, uma criatura petrificada estará morta (mas ainda pode ser revertida ao normal e depois ressuscitada).

Criaturas como a medusa, o basilisco, o cocatriz e outros monstros têm a Petrificação como uma habilidade natural, que podem usar livremente sem gastar Pontos de Magia. Perceba que, nestes casos, a petrificação NÃO é considerada uma magia — e portanto não poderia ser anulada com Cancelamento de Magia.

## Poder Telepático

**Exigências:** Focus 4

**Custo:** 1 PM

**Duração:** sustentável

**Alcance:** apenas o mago

Esta magia, enquanto ativa, oferece ao mago todos os poderes e benefícios da Vantagem Telepatia — incluindo a habilidade de lançar magias que a tenham como exigência. Isso torna esta magia muito cobiçada por magos não-telepatas que desejam usar seu poder para influenciar e controlar outras pessoas.

A telepatia oferecida por esta magia é idêntica à Vantagem de mesmo nome em todos os aspectos.

## Praga de Kobolds

**Exigências:** Terra 1, Trevas 1

**Custo:** padrão

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

Muitos magos e clérigos são conhecidos por invocar criaturas para lutar em seu lugar. Praga de Kobolds (também conhecida como "O Pesadelo de Katabrok", por razões desconhecidas) é a mais simples dessas magias de invocação. A mágica faz surgir em qualquer lugar dentro da área de efeito um grupo de kobolds (F1, H0, R0, A1, PdF1).

Para cada nível do Focus em Terra e Trevas a magia invoca 1d-1 kobolds, até um máximo de 3d-3. Eles surgem no mesmo turno, magicamente, não sendo necessário que existam na região. Não sentem medo e lutam até a morte. Infelizmente, também são incontroláveis: atacam ao acaso quaisquer criaturas à vista, incluindo aliados do mago (mas nunca o próprio mago). Por esse motivo, magias como esta são normalmente empregadas por magos solitários, ou que não tenham lá muita preocupação com a segurança dos companheiros.

Quando a batalha termina, ou caso não existam oponentes por perto, os kobolds desaparecem. Sendo sustentável, o mago também pode escolher interromper a magia e sumir com as criaturas quando quiser. O mesmo vale para quaisquer outras magias de invocação de criaturas.

## Proteção Mágica*

**Exigências:** Focus 1

**Custo:** 1 PM por turno

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

Outra mágica simples, que pode realizada com qualquer dos Caminhos — mas, quanto maior o Focus usado, maior sua eficiência. O praticante usa sua mágica para se proteger, criando uma parede de fogo, uma armadura de pedra, um escudo de luz sólida ou qualquer outra coisa.

O o aumento é igual a seu Focus. Então, se você tem A3 e Luz 2, pode gastar 1 PM por turno e erguer uma barreira de luz à sua volta (ou à volta de um companheiro) para conseguir A5. Mas se você tem Focus 5 em Luz, terá A7.

## Proteção Contra o Elemento*

**Exigências:** Focus 1

**Custo:** padrão

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

Muito semelhante à Proteção Mágica comum, mas mais efetiva — porque ela protege melhor contra o elemento do Focus utilizado. Além de aumentar sua Armadura, quem recebe a magia também terá Armadura Extra contra aquele elemento.

Então, se você é um mago com Armadura 3 e Água 3 sendo atacado com Terra, pode gastar 1 PM por turno e usar Proteção Mágica comum para ficar com A6. Mas se está sendo atacado com Água, neste caso terá A12!

## Proteção Contra a Tormenta

**Exigências:** Luz 1, Água 1, Fogo 2, Trevas 3

**Custo:** 1 PM por pessoa

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

Esta magia foi criada recentemente nos laboratórios da Academia Arcana, após exaustivos estudos sobre a Tormenta. Ela fornece certa proteção contra os efeitos climáticos da tempestade mística.

A magia concede invulnerabilidade total contra a chuva ácida, relâmpagos e neblina venenosa das áreas de Tormenta. Não funciona contra ácido, relâmpagos ou veneno de qualquer outra origem. Mas também funciona contra os efeitos da magia Um Momento de Tormenta.

Os estatutos da Academia decretam que esta magia DEVE ser ensinada (ou fornecida através de pergaminho) a qualquer pessoa ou grupo disposto a explorar áreas de Tormenta, em troca da promessa de um relatório (caso os exploradores sobrevivam). Infelizmente, é uma magia experimental e ainda não foi totalmente aperfeiçoada; existe uma chance em três (1 ou 2 em 1d) de que ela PAREÇA funcionar, mas apenas até o momento de enfrentar o clima infernal da Tormenta...

## Raio Desintegrador

**Exigências:** Ar 4, Trevas 4

**Custo:** padrão

**Duração:** instantânea

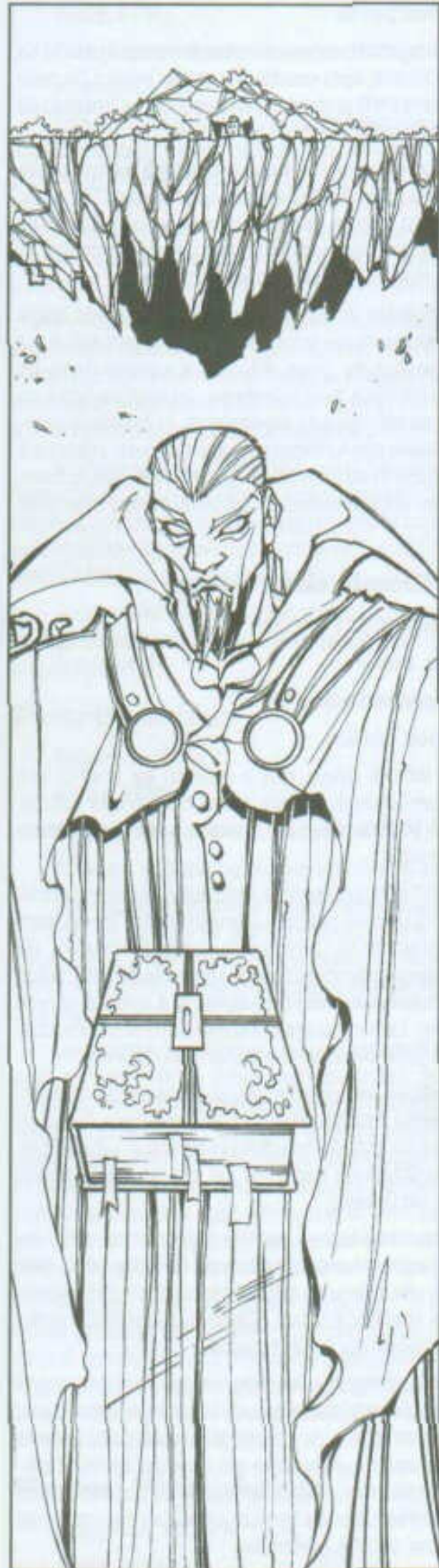
**Alcance:** padrão

Esta temível magia tem o objetivo de destruir por completo um objeto ou criatura, reduzindo-a a nada. Apenas um Desejo poderia recuperar qualquer coisa desintegrada com esta magia.

O Raio Desintegrador pode afetar qualquer objeto material cujo peso não exceda os Focus do mago em Ar e Trevas: com Focus 4 em ambos os Caminhos (o mínimo necessário), ele pode Desintegrar objetos ou criaturas pesando até 50kg: dobre o peso para cada ponto de Focus acima de 4, valendo sempre o mais baixo. Lembramos que, mesmo com Focus elevados, o mago só pode Desintegrar um objeto de cada vez.

Caso seja usada contra criaturas (vivas ou não) ou alvos em movimento, a magia funciona apenas ao toque. Criaturas têm direito a um teste de Resistência para negar o efeito. Uma criatura Desintegrada não pode ser ressuscitada (exceto através de um Desejo).

Objetos mágicos — ou que estejam sob efeito de qualquer magia — também podem ser Desintegrados, mas eles têm direito a um teste de Resistência como se tivessem R5. Certos artefatos e outros objetos mágicos muito poderosos não podem ser Desintegrados.

Raio Desintegrador funciona apenas com criaturas e objetos feitos de matéria: não pode afetar fogo, eletricidade, magia e outras formas de energia (mas você ainda poderia Desintegrar aquilo que abastece essa energia, como o combustível que alimenta o fogo). Um zumbi ou esqueleto pode ser Desintegrado, porque tem um corpo físico — mas não um fantasma, espírito ou sombra.

## A Resistência de Helena

**Exigências:** Terra 4, Luz 1

**Custo:** 1 PM por turno

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

Esta magia pode ser lançada sobre objetos comuns, não mágicos, e não maiores que uma armadura completa. Enquanto estiver ativa, a magia torna esse objeto totalmente inquebrável por meios mundanos — apenas armas mágicas e outras magias poderão quebrá-lo.

Lançada sobre uma armadura ou escudo que um personagem esteja usando, a magia concede Armadura Extra contra todos os ataques, exceto magia e armas mágicas.

Esta magia é muito rara e difícil de obter. Sua criadora, a maga Helena, confiou a magia apenas a sua filha Morgane, pertencente ao grupo Ghost Riders.

## Ressurreição

**Exigências:** Luz 3, Terra 4, Água 5, Clericato

**Custo:** especial (veja a seguir)

**Duração:** permanente

**Alcance:** apenas ao toque

Esta poderosa mágica clerical pode devolver à vida qualquer criatura que tenha morrido por causas não naturais (não funciona com criaturas que morreram de velhice, seja natural ou mágica). Não importa há quanto tempo a criatura está morta, desde que o clérigo tenha à disposição grande parte do cadáver — ou, pelo menos, o crânio. Criaturas completamente destruídas (por ácido, lava, desintegração...) não podem ser devolvidas à vida com esta mágica.

Para ser ressuscitada, a criatura deve ser bem-sucedida em um teste de Resistência +2. Ela então volta à vida e recupera imediatamente todos os seus Pontos de Vida e Pontos de Magia. Infelizmente, esta magia nunca funcionará duas vezes em uma mesma pessoa, mesmo que seja lançada por outro clérigo; no entanto, essa criatura ainda pode voltar à vida por outros meios mágicos (como um Desejo).

Quando usa esta magia, o clérigo tem seus próprios PVs e PMs imediatamente reduzidos para 0; ele não poderá ser curado com mágica, e vai precisar de 4d horas de descanso para recuperar 1 PV; a partir de então pode se recuperar normalmente.

Usada contra mortos-vivos, esta magia exige da criatura um teste de Resistência –2; falha resulta em sua destruição total.

## A Rocha Cadente de Vectorius

**Exigências:** Ar 1, Terra 5

**Custo:** 3 PMs

**Duração:** instantânea

**Alcance:** padrão

Esta terrível mágica faz com que um meteoro caia dos céus sobre a vítima, com Força de Ataque 16! O mago não precisa de testes para acertar, mas a vítima tem direito a uma tentativa de Esquiva com redutor de –2. Por motivos óbvios, esta magia só pode ser usada ao ar livre.

Qualquer criatura que tenha perdido mais da metade de seus PVs com este ataque fica presa embaixo do meteoro; vai precisar de um turno e um teste bem-sucedido de Força para se libertar. Se falhar não sofre dano extra, mas só poderá tentar de novo no turno seguinte.

## Roubo de Magia

**Exigências:** Fogo 2, Trevas 2

**Custo:** 0

**Duração:** enquanto o toque durar (veja a seguir)

**Alcance:** apenas ao toque

Esta magia permite ao mago roubar a energia mágica de outra pessoa apenas tocando-a. O mago pode roubar até 2 Pontos de Magia por turno (que serão transferidos para seus próprios PMs, sem exceder o limite máximo). A vítima não tem direito a nenhum teste de Resistência.

Magos malignos costumam manter vários prisioneiros especialmente para drenar suas forças com o Roubo de Magia: por essa razão, é comum que esconderijos destes vilões estejam repletos de vítimas algemadas às paredes (devidamente indefesas, para evitar a necessidade de testes), em locais estratégicos. Por outro lado, esta magia também permite a um companheiro ceder seus próprios Pontos de Magia voluntariamente para um mago.

## Roubo de Vida

**Exigências:** Água 2, Trevas 2

**Custo:** 0

**Duração:** enquanto o toque durar (veja a seguir)

**Alcance:** apenas ao toque

Também conhecida como "A Mordida do Vampiro", esta magia permite ao mago roubar a energia vital de outra pessoa apenas tocando-a. O mago pode roubar 2 Pontos de Vida por turno (que serão transferidos para seus próprios PVs, sem exceder o limite máximo).

Esta magia não tem efeito sobre Mortos-Vivos, Construtos e outros seres que não estejam realmente vivos.

## O Sacrifício do Herói

**Exigências:** Focus 3, Paladino

**Custo:** 0

**Duração:** 1d+2 turnos

**Alcance:** apenas o paladino

Dizem que este é o poder máximo possuído pelos guerreiros sagrados de Arton, uma tática de último recurso — pois, uma vez utilizada, resulta em sua morte. A magia só pode ser utilizada quando o paladino está Perto da Morte ou com seus Pontos de Vida reduzidos a zero. Nessa situação dramática, usando as últimas forças que lhe restam, ele pode escolher invocar o Sacrifício e trocar sua própria vida pela vitória.

Ao invocar a magia o paladino tem seus PVs restaurados ao máximo e recebe um bônus de +3 em Força, Habilidade e Armadura. Essa energia formidável vai durar 1d+2 turnos, sendo este o tempo que ele tem para vencer seu inimigo ou cumprir sua missão. Esgotado esse tempo, o paladino morrerá.

Paladinos mortos através do Sacrifício jamais podem ser ressuscitados, nem mesmo através de Desejos; suas vidas foram oferecidas em honra aos deuses que eles servem, e essa oferenda não pode ser violada.

## Sanidade

**Exigências:** Água, Luz ou Ar 2

**Custo:** 1 PM

**Duração:** uma hora

**Alcance:** apenas ao toque

Esta mágica é oposta à magia Loucura de Atavus; ela pode anular o efeito da Desvantagem Insano durante uma hora, ou então cancelar o efeito da Loucura de Atavus.

## Sentidos Especiais

**Exigências:** Luz 1, Ar 1

**Custo:** padrão

**Duração:** sustentável

**Alcance:** apenas o mago

Esta magia permite simular temporariamente uma das habilidades sensoriais de Sentidos Especiais. Enquanto a magia está ativa, o mago possui aquele Sentido exatamente como descrito na Vantagem — mas só pode manter um de cada vez. Os Sentidos Especiais são:

**Audição Aguçada:** você pode ouvir sons muito baixos ou muito distantes.

**Faro Aguçado:** você tem sensores químicos capazes de farejar tão bem quanto um perdigueiro.

**Infravisão:** você pode ver o calor das coisas. Pode encontrar facilmente criaturas de sangue quente (seres humanos e muitos animais). Você também pode enxergar no escuro, mas apenas quando não há fontes de calor intenso por perto, como chamas.

**Radar:** você pode ver na escuridão total e também perceber tudo à sua volta, formas e objetos (mas não cores), mesmo de costas ou de olhos vendados.

**Ver o Invisível:** você pode ver coisas invisíveis. Invisibilidade (seja a Vantagem ou a magia) é inútil contra você. **Atenção:** Radar, Infravisão e outros Sentidos Especiais NÃO servem para ver coisas invisíveis.

**Visão Aguçada:** você é equipado com visão microscópica (para ver coisas minúsculas) e telescópica (para ver a grandes distâncias).

**Visão de Raios-X:** você pode ver através de portas e paredes, exceto aquelas que estejam sob efeito de magia ou sejam feitas de chumbo, ou outros materiais muito densos.

Os magos com Focus elevado em Terra costumam usar esta magia em conjunto com Permanência para conservar seus Sentidos sempre ativos.

## A Seta Infalível de Talude

**Exigências:** Luz ou Fogo 1

**Custo:** 0

**Duração:** instantânea

**Alcance:** padrão

Versão muito mais modesta de A Lança Infalível de Talude, esta deve ser uma das mais fracas magias ofensivas — e uma das primeiras ensinadas na Grande Academia Arcana. Os instrutores costumam observar de perto os alunos que aprendem esta magia, avaliando seu comportamento com ela antes de ensinar mágicas mais perigosas.

Em vez de uma lança, a mágica cria ao lado do mago uma pequena seta (como aquelas disparadas por bestas) luminosa que dispara de imediato. Ela sempre acerta com FA 1, e o alvo não é considerado Indefeso contra ela (ao contrário do que acontece com a Lança Infalível).

Um mago com Focus mais elevados pode criar setas extras. Com Focus 2 em Luz e Fogo pode-se criar duas setas; com Focus 3, três setas, e assim por diante — até um máximo de 5 setas.

As setas podem ser dirigidas contra alvos diferentes, ou contra um mesmo alvo para uma FA maior (três setas atacam juntas com FA 3). Cada seta extra aumenta o custo da magia em +1 PM.

## Silêncio

**Exigências:** Ar 3

**Custo:** 2 PMs

**Duração:** permanente até ser cancelada

**Alcance:** padrão

Esta magia pode ser lançada contra um local ou uma criatura, mas não em objetos. Em um local, vai afetar um

volume esférico com até 3m de raio para cada Focus do mago em Ar. Dentro desta área será impossível ouvir ou produzir qualquer som. Não se pode realizar magias dentro desta área, mas personagens que estejam fora da área podem lançar magias lá dentro.

Lançada contra uma criatura, a magia vai impedir que ela consiga ouvir ou dizer qualquer coisa, assim como produzir qualquer som. Um ladrão se tornaria totalmente silencioso e sorrateiro (podendo, dependendo da situação, receber bônus quando usa as Perícias Crime ou Investigação), mas um mago ficaria impossibilitado de invocar magias!

Caso uma criatura receba esta magia contra a sua vontade, pode tentar resistir com um teste bem sucedido de Resistência +1.

## O Soco de Arsenal

**Exigências:** Ar 2, Água 2, Terra 2

**Custo:** 1 PM

**Duração:** instantânea

**Alcance:** padrão

Ninguém sabe se Mestre Arsenal, o sumo-sacerdote de Keenn, foi realmente o criador desta magia — mas ele parece ter sido o primeiro visto a utilizá-la.

Com o consumo de 1 PM, o usuário pode aplicar um único golpe com Força de Ataque igual a F+H+2d. Obviamente, esta mágica só pode ser utilizada contra alvos que estejam à distância de luta corpo-a-corpo.

Além de sofrer dano, a vítima do Soco deve ter sucesso em um teste de Força (sem bônus): se falhar, será arremessada a uma distância igual a 10m para cada ponto de dano que sofreu.

## Sono

**Exigências:** Luz, Terra ou Trevas 2, Telepatia

**Custo:** 1 PM por criatura

**Duração:** veja a seguir

**Alcance:** padrão

Uma versão mais poderosa da magia Desmaio, ela consegue fazer suas vítimas adormecerem profundamente se falharem em um teste de Resistência +1.

A magia dura dez minutos para cada ponto de Focus do mago no Caminho empregado (mas também pode ser Cancelada). Uma criatura inconsciente conserva os Pontos de Vida e Magia que tinha quando desmaiou, e vai despertar automaticamente se sofrer qualquer dano.

Mortos-Vivos, Construtos e quaisquer outras criaturas que não estejam vivas são imunes a esta magia. Criaturas com Resistência 5 ou mais também não podem ser afetadas.

## Teleportação

**Exigências:** Focus 6 em pelo menos dois Caminhos

**Custo:** 1 PM por pessoa

**Duração:** instantânea

**Alcance:** padrão

Este é o poder máximo de transporte mágico, muito mais poderoso que a Vantagem Teleporte. O mago (e/ou aqueles que ele deseja transportar, dependendo da carga permitida por seu Focus) simplesmente desaparece de um lugar e reaparece em outro.

O limite de distância para a Teleportação é padrão: um mago com Focus 6 (o mínimo permitido) vai alcançar até 2km de distância. Naturalmente, Focus mais elevados permitem atingir distâncias maiores. Para medir a essa distância, sempre vale o Focus do Caminho mais baixo.

O mago deve conhecer exatamente o lugar de destino. Esse lugar deve ser totalmente familiar ao mago, seja através de presença anterior ou uma imagem nítida (vista por uma bola de cristal ou outro meio mágico). Simples descrições do lugar não vão ajudar.

Outra exigência para a Teleportação é que deve existir, no local de destino, pelo menos um dos elementos que fazem parte dos dois Caminhos usados na magia. Por exemplo: um mago com Trevas 6 e Água 6 NÃO poderia teleportar alguém para o meio do Deserto da Perdição durante o dia (nessa

situação não existe água e nem trevas); mas poderia fazê-lo durante a noite, ou então dentro de um oásis conhecido.

Uma criatura teleportada contra a sua vontade tem direito a um teste de Resistência +1 para evitar o efeito. Não é possível teleportar nada para o interior de objetos sólidos.

Caso o mago tente uma Teleportação para um lugar que não conhece, existe apenas uma chance em 6 (jogue 1d6) de sucesso: em caso de falha, o(s) passageiro(s) ressurge(m) em algum outro lugar, escolhido pelo Mestre.

## Teleportação Avançada

**Exigências:** Focus 7 em pelo menos dois Caminhos

**Custo:** 1 PM por pessoa

**Duração:** instantânea

**Alcance:** especial (veja a seguir)

Exatamente igual à Teleportação normal, com a diferença de que não está restrita ao alcance padrão — não existe um limite de distância para esta magia. No entanto, o mago ainda deve conhecer exatamente o lugar de destino. A Teleportação Avançada não pode ser usada para alcançar outros mundos.

Com esta magia, as chances de uma Teleportação bem-sucedida para um lugar desconhecido é maior: 1 ou 2 em 1d6.

## A Teleportação Infalível de Vectorius

**Exigências:** Focus 7 em pelo menos dois Caminhos, Teleporte

**Custo:** 1 PM por pessoa

**Duração:** instantânea

**Alcance:** especial

O Grande Vectorius conseguiu aperfeiçoar a magia Teleportação Avançada, tornando-a ainda mais eficiente. Esta nova versão funciona exatamente como a anterior, mas NÃO depende da presença de nenhum elemento no local de destino. Além disso, uma Teleportação para um lugar desconhecido tem chance maior de sucesso: 1 a 3 em 1d6.

## Teleportação Planar

**Exigências:** Focus 7 em pelo menos três Caminhos

**Custo:** 1 PM por pessoa

**Duração:** instantânea

**Alcance:** especial

Magias normais de Transporte ou Teleportação (comum, Avançada ou Infalível de Vectorius) não podem ser usadas para viajar até outros Planos. A magia necessária para isso é muito mais poderosa, e poucos no mundo conseguem lançá-la.

Uma Teleportação Planar pode enviar uma pessoa ou criatura para cada Pontos de Magia gasto. Para transportar cargas, cada PM vale 50kg.

A magia só permite ao mago viajar para um lugar do Plano onde ele já esteve. Caso seja sua primeira viagem, ele vai aparecer em um ponto qualquer, escolhido ao acaso pelo Mestre. A magia nunca pode levar para o centro de um Plano, onde habitam os deuses, e também não oferece ao mago e seus companheiros condições para sobreviver em outros Planos. Para isso eles devem recorrer a outros meios.

## Terremoto

**Exigências:** Fogo 4, Terra 6

**Custo:** 1 PM para cada 2d de dano (veja a seguir)

**Duração:** instantânea

**Alcance:** padrão

Esta magia é uma versão duas vezes mais destrutiva de Explosão, mas com efeito apenas sobre o solo.

Para cada Ponto de Magia gasto em Terremoto (no mínimo 3 PMs), ele terá Força de Ataque igual a H+2d para cada Ponto de Magia gasto (no mínimo 3 PMs). O dano se reduz em 1d para cada 10m de distância do ponto de impacto. Não existe limite para o dano máximo provocado por esta magia, exceto o próprio Focus do mago em Fogo e Terra.

Alvos que consigam uma Esquiva recebem +1 em sua Força de Defesa para evitar o dano. Como em Explosão, não é possível se esquivar completamente do Terremoto e ele pode apanhar muitos alvos ao mesmo tempo. A única falha desta magia é que ela, obviamente, não afeta criaturas que estejam levitando ou voando. Poucos magos conhecem esta magia, e não parecem interessados em divulgá-la.

## Terreno Escorregadio de Neo

**Exigências:** Água 1, Terra 1

**Custo:** padrão

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

Esta irritante magia atinge uma área circular, medindo 1m de diâmetro por nível de Focus do mago em Água e Terra (ou então várias áreas com 1m cada).

Nessa área, qualquer criatura que esteja em combate ou movimento deve ter sucesso em um teste de Habilidade −2 (ou Habilidade +1 caso possua a Perícia Esportes). Se falhar, vai cair e será incapaz de atacar ou se defender até ficar se levantar. Cada tentativa de ficar de pé consome um turno e exige um novo teste.

Ficar imóvel e lançar magias dentro da área não exige testes. Criaturas que tenham qualquer tipo de bônus em testes de Resistência contra magia podem usar esse bônus no teste de Habilidade. Obviamente, a magia não tem efeito contra criaturas voadoras.

## O Toque do Unicórnio

**Exigências:** Luz 6, Animais, Código de Honra (veja a seguir)

**Custo:** 4 PMs

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

Esta magia pode ser usada apenas por personagens que possuam a Perícia Animais e o Código de Honra dos Heróis e/ou da Honestidade, incluindo paladinos — sendo muito raro encontrar aventureiros com esta combinação. Através dela pode-se invocar um unicórnio, uma das criaturas mais nobres e puras de Arton.

Unicórnios têm tipicamente F2-3, H3-4, R1, A1, PdF0, Aceleração e Sentidos Especiais. Eles possuem Cura Sagrada e todas as magias de Teleportação como habilidades naturais, que podem usar sem gastar PMs. Em estado selvagem, são as criaturas mais ariscas de Arton, sendo praticamente impossível capturar ou mesmo se aproximar de um deles.

Esta magia permite invocar o unicórnio apenas se houver um deles ao alcance, geralmente nas florestas remotas onde vivem. O unicórnio invocado surge em 2d turnos. Ele pode socorrer pessoas com seu poder de cura ou teletransportar grupos, mas nunca vai se envolver em combates; qualquer sinal mínimo de agressão faz a criatura fugir.

Matar um unicórnio é um dos piores crimes que se pode cometer contra a natureza, despertando a fúria imediata da deusa Allihanna: o criminoso recebe imediatamente uma Maldição, sem ganhar pontos por ela. Essa Maldição normalmente envolve um bando de animais quaisquer que surgem do nada e atacam a vítima TODOS OS DIAS. (Ah, sim; vencer esses animais em combate NÃO rende Pontos de Experiência.)

## Transformação

**Exigências:** Água 1, Luz 1, Terra 1

**Custo:** padrão

**Duração:** permanente até ser cancelada

**Alcance:** apenas ao toque

A Transformação não é apenas uma magia, mas uma gigantesca coleção delas. Existem milhares e milhares de magias diferentes para transformar criaturas em outras criaturas, ou em objetos. Magias de Transformação em kobolds, goblins e pequenos animais são relativamente comuns, enquanto Transformação em dragões e outros monstros poderosos são muito raras.

Quase todas as magias de Transformação têm algumas coisas em comum. É sempre necessário que o mago toque a vítima (em combate, exige um teste de Habilidade). Elas sempre têm como exigência níveis iguais de Focus em Água, Luz e Terra. O nível exato depende de quão difícil é resistir à magia:

**Focus 1:** teste de Resistência +3. Criaturas com R1 ou mais são imunes.

**Focus 2:** teste de Resistência +2. Criaturas com R2 ou mais são imunes.

**Focus 3:** teste de Resistência +1. Criaturas com R3 ou mais são imunes.

**Focus 4:** teste de Resistência. Criaturas com R4 ou mais são imunes.

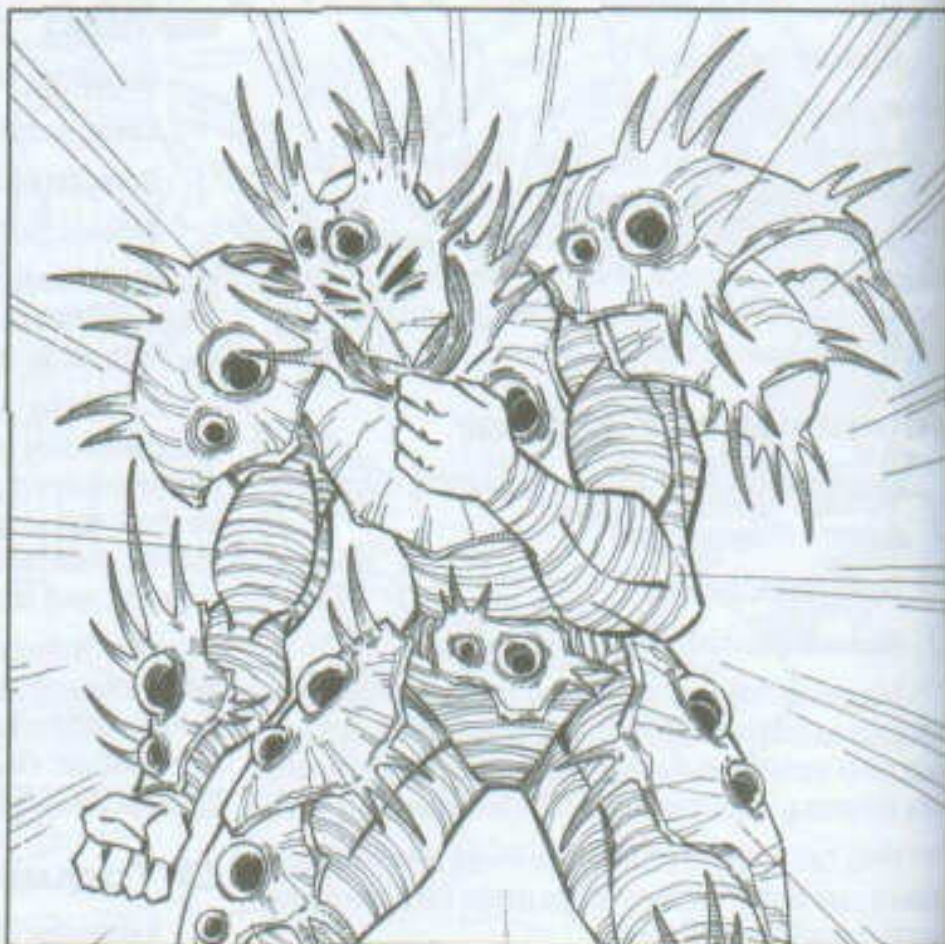
**Focus 5:** teste de Resistência –1. Criaturas com R5 ou mais são imunes.

**Focus 6:** teste de Resistência –2. Criaturas com R6 ou mais são imunes.

**Focus 7:** teste de Resistência –3. Criaturas com R7 ou mais são imunes.

Criaturas transformadas terão todas as suas Características modificadas, seja para melhor ou pior. Quase todas as suas Vantagens e Desvantagens serão perdidas, e outras recebidas. Poucas podem ser mantidas; tudo vai depender do julgamento do Mestre.

Todas as magias de Transformação são permanentes até serem canceladas, mas elas NÃO podem ser revertidas com Cancelamento de Magia. Isso pode ser feito apenas com um Desejo, ou então descobrindo o "ponto fraco" da magia. Todas elas têm um ponto fraco (ou mais de um), um ato relativamente simples que provoca seu cancelamento.

Por exemplo, a famosa magia de Transformação em Sapo é revertida com o beijo de uma princesa, enquanto a Transformação em Pudim de Ameixa é cancelada quando alguém tenta comer o pudim! Estas duas magias têm pontos

fracos bem conhecidos; outros serão descobertos apenas depois de muita investigação. Para piorar as coisas, muitas vezes o próprio mago que realizou a magia NÃO conhece o método de cancelamento...

Qualquer magia de transformação pode ser recebida voluntariamente: ciente do que vai acontecer, a pessoa afetada não faz seu teste de Resistência. Nestes casos, criaturas que normalmente seriam imunes (por ter Resistência elevada) também podem ser afetadas, com a diferença de que podem retornar ao normal quando quiserem.

## Transformação em Orc

**Exigências:** Água 2, Luz 2, Terra 2

**Custo:** padrão

**Duração:** permanente até ser cancelada

**Alcance:** apenas ao toque

Uma das mais simples e típicas magias de transformação, tem o poder de transformar uma criatura em um horrível orc. Não afeta criaturas com Resistência 2 ou mais, e vítimas com R1 ou menos tem direito a um teste de Resistência +2 (e quaisquer bônus) para negar o efeito.

Um orc resultante desta magia tem F2, H2, R2, A1, PdF0, não importando quais eram as Características originais da vítima. Quaisquer Vantagens e Desvantagens originais são perdidas, exceto Arma Especial, Perícias, Código de Honra, Devoção, Inculto, Insano, Protegido Indefeso e outras a critério do Mestre. Algumas, como Aliado, Mestre e Patrono, podem ser reconquistadas — se você conseguir convencer as pessoas certas de que não é realmente um orc! Clericato pode ser mantido apenas se sua divindade original aceita orcs como clérigos. Orcs não são aceitos dentro dos limites do Reinado.

O ponto fraco desta magia é que ela pode ser revertida simplesmente mostrando ao orc uma flor de cacto conhecida como Noiva de Azgher. Infelizmente, esse raro cacto floresce apenas no Deserto da Perdição, durante apenas dois meses por ano — o que costuma obrigar a vítima a viver como orc durante algum tempo...

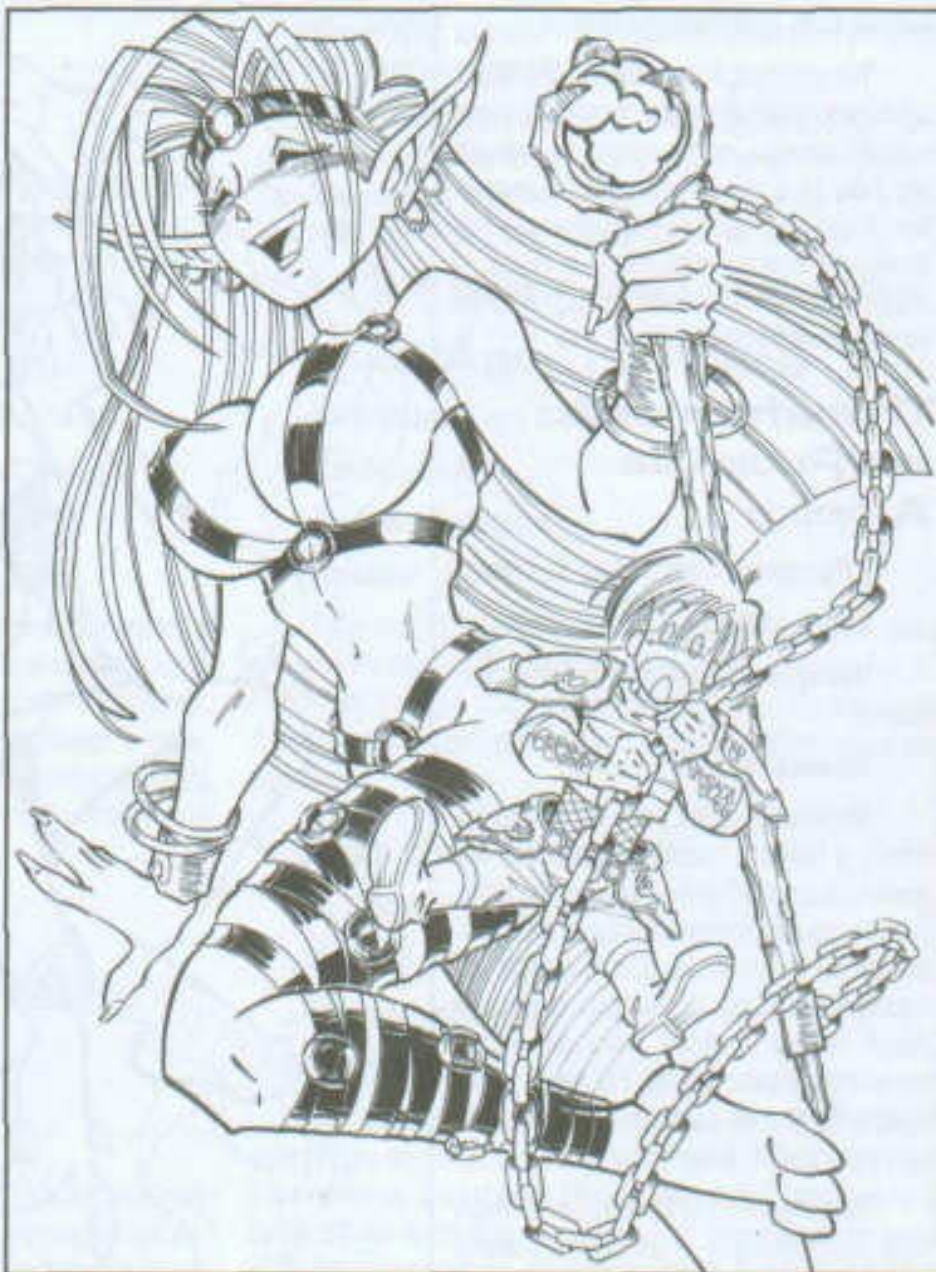
## Transformação em Outro

**Exigências:** Água 1, Luz 1, Terra 1

**Custo:** padrão

**Duração:** permanente até ser cancelada

**Alcance:** apenas ao toque

Esta magia é extremamente útil como disfarce. Ela transforma uma pessoa em outra, de aspecto diferente, mas sem afetar qualquer de suas Características, Vantagens, Desvantagens e outros poderes e fraquezas.

Por exemplo, um espião humano poderia usar esta magia para se parecer com uma jovem rapariga, um bárbaro musculoso, um elfo, um anão, ou outra pessoa. No entanto, mesmo na nova forma, ele ainda tem as mesmas habilidades.

Curiosamente, a nova forma não pode ser escolhida, e será sempre a mesma para cada pessoa. Então, ao lançar Transformação em Outro pela primeira vez, uma maga élfica pode se descobrir como um minotauro — e esta será sua outra forma sempre que voltar a usar esta magia.

A nova forma não oferece qualquer Vantagem, mesmo que faça parte de uma Vantagem Única. Por exemplo, ao se transformar em elfo, você não recebe H+1 nem qualquer outro benefício da Vantagem Única Elfo. Mesmo uma transformação mais radical (em Anfíbio ou Centauro, por exemplo) não permite a você usar qualquer das habilidades especiais destas raças. Por outro lado, você também não sofre nenhuma de suas fraquezas ou Desvantagens.

Personagens que sejam Monstruosos não podem usar esta magia para cancelar a Desvantagem; a nova forma também será Monstruosa, apenas diferente. O mesmo vale para perso-

nagens com Aparência Inofensiva.

Transformação em Outro não afeta criaturas com Resistência 1 ou mais (exceto voluntariamente, como ocorre na maioria dos casos), e vítimas com R1 ou menos têm direito a um teste de Resistência +2 (e quaisquer bônus) para negar o efeito. A magia pode ser cancelada com um simples estalar de dedos feito pela vítima.

## Transformação em Pudim de Ameixa

**Exigências:** Água 1, Luz 1, Terra 1

**Custo:** padrão

**Duração:** permanente até ser cancelada

**Alcance:** apenas ao toque

Muito conhecida entre os magos de Arton, a bravata "vou transformá-lo em pudim de ameixa" tem sua razão de existir. Esta é uma das primeiras magias de transformação aprendidas pelos alunos da Academia Arcana — ou seja, qualquer mago recém-formado com os Focus necessários sabe usá-la. Ela tem o poder de transformar uma criatura em... hã... um pequeno pudim de ameixa!

Esta magia afeta apenas seres vivos com Resistência 0 — ou seja, a maioria das pessoas comuns e pequenos animais. Criaturas com R1 ou mais são automaticamente imunes. Além disso, mesmo seres com R0 podem evitar o efeito com um teste de Resistência+3, mais quaisquer bônus que tenham.

Qualquer tentativa de danificar (ou comer!) o pudim resulta no imediato cancelamento da magia, devolvendo a vítima ao estado normal. Qualquer personagem formado na Academia que atenda às exigências necessárias pode possuir Pudim de Ameixa como uma de suas magias iniciais, sem custo extra.

## Transporte*

**Exigências:** Focus 1

**Custo:** padrão

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

Outra mágica simples, que qualquer mago iniciante pode utilizar — mas, como a maioria delas, seu poder é maior quando aumenta o Focus. O mago pode usar sua magia como meio de transporte, seja levitando com o vento, sendo carregado por uma onda, sentado sobre uma rocha flutuante ou coisa assim. O mago pode transportar a si mesmo ou outra(s) pessoa(s) ou objeto(s), desde que estejam dentro do alcance de sua magia.

Existe uma velocidade máxima que você pode atingir. Com Focus 1 pode transportar até 100kg (geralmente uma única pessoa) a até 10m/s. Cada nível seguinte de Focus dobra o peso e velocidade máximos (200kg a 20m/s com Focus 2; 400kg a até 40m/s para Focus 3, e assim por diante).

Esta magia permite viajar apenas ao nível do solo, ou pouco acima da água ou outra superfície líquida (lama, lava, areia movediça...). Para realmente voar existe uma outra magia, Vôo.

## Tropas de Ragnar

**Exigências:** Fogo 1, Terra 1, Trevas 1

**Custo:** padrão

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

Esta mágica invoca um pequeno grupo de 1d–1 goblinóides para lutar contra os inimigos do mago. O tipo e poder exatos dependem do Focus em Fogo, Terra e Trevas:

**Focus 1:** goblins (F0, H1, R1, A0, PdF0)

**Focus 2:** goblins (F1, H1, R1, A1, PdF1)

**Focus 3:** hobgoblins (F1, H1, R2, A1, PdF0)

**Focus 4:** hobgoblins (F2, H2, R2, A2, PdF1)

**Focus 5:** bugbears (F3, H2, R3, A2, PdF1)

**Focus 6:** bugbears (F4, H3, R4, A3, PdF2)

Os goblinóides invocados surgem instantaneamente, não sentem medo e lutam até a morte — mas eles não podem ser controlados de nenhuma forma: uma vez invocados, atacam ao acaso quaisquer criaturas que estejam à vista, exceto o próprio mago. Quando a batalha termina, a magia é interrompida, ou caso não existam oponentes por perto, os goblinóides desaparecem.

## Vazio

**Exigências:** Luz 6, Trevas 6, Telepatia

**Custo:** padrão

**Duração:** permanente

**Alcance:** apenas ao toque

Os bardos de Arton contam histórias tristes sobre heróis poderosos que vagam pelo mundo como pessoas vulgares, trabalhando em lavouras ou mercados, esquecidos de quem realmente foram — vítimas desta poderosa magia. Lançada sobre um personagem, ela exige um imediato teste de Resistência -2; se falhar, ele vai perder a memória de quem é e também esquecer a maioria de seus poderes, golpes e habilidades especiais de combate, tornando-se quase uma pessoa comum!

A vítima perde imediatamente TODAS as suas Vantagens e Desvantagens, exceto aquelas diretamente ligadas à aparência (Aparência Inofensiva, Membros Extras, Monstruoso...) ou raça (Elfo, Goblin, Centauro...). Perícias e magias também são todas perdidas, inclusive as magias iniciais. Na verdade, nenhuma Vantagem ou Desvantagem é realmente perdida — a vítima simplesmente não se lembra mais dela. Algumas vão retornar sozinhas, com o tempo. Mestres, Patronos, Aliados e Parceiros farão contato cedo ou tarde (assim como inimigos...). Boa e Má Fama também serão recobradas logo.

Outras devem ser recuperadas por tentativa e erro. Sempre que surgir uma oportunidade em que uma Vantagem é absolutamente necessária, o jogador pode (com permissão do Mestre) fazer um teste com a Característica mais adequada. Em caso de sucesso, ele recupera a Vantagem. Esse teste pode ser feito apenas em situações de extrema emergência — por exemplo, quando você está caindo em um abismo e tenta descobrir se tem Levitação.

Infelizmente para a vítima, Desvantagens são recuperadas com muito mais facilidade. Um Código de Honra esquecido vai emergir sempre que você tentar violá-lo, e uma Maldição vai reaparecer quando você menos esperar.

Um Desejo permite recuperar as memórias perdidas.

## Verter Água de Pedra

**Exigências:** Terra 2, Água 3

**Custo:** padrão

**Duração:** instantânea

**Alcance:** toque

Esta magia reproduz o poder natural recebido pelos clérigos de Azgher. Como sinal de respeito ao Deus Sol dos Sar-Allan, a magia pode ser invocada apenas durante o dia. A água gerada com este efeito é suficiente para saciar seis pessoas.

## Visão do Passado

**Exigências:** Luz 1

**Custo:** padrão

**Duração:** instantânea

**Alcance:** padrão

Segundo o célebre inventor Lorde Niebling de Valkaria, esta magia tem uma explicação científica. Tudo que vemos é luz refletida, e a luz viaja pelo universo. Portanto, todas as imagens de tudo que aconteceu no mundo ainda estão viajando pelo universo, para algum lugar. O mago da luz tem poder para resgatar essas imagens e descobrir o que aconteceu no passado recente.

Ao invocar a magia, o mago pode enxergar o passado recente do mesmo lugar onde está (ou outro lugar, caso use Sentidos Especiais ou outro meio). O alcance é de 1 minuto para cada ponto de Focus utilizado.

## Vôo

**Exigências:** Focus 1

**Custo:** padrão

**Duração:** sustentável

**Alcance:** padrão

Vôo é simplesmente uma versão mais avançada da magia Transporte, permitindo que as criaturas ou objetos transportados se afastem do chão e atinjam grandes alturas. A velocidade máxima é a mesma (10m/s com Focus 1; 20m/s com Focus 2; 40m/s com Focus 3...).

Contudo, o peso que você pode transportar com Vôo é menor: apenas a si mesmo ou até 50kg com Focus 1; 100kg com Focus 2; 200kg com Focus 3; 400kg com Focus 4 e assim por diante.

# Objetos Mágicos

**Em mundos medievais como Arton as energias mágicas são poderosas. Elas permitem não apenas a existência de magos, clérigos e outras criaturas capazes de realizar feitos sobrenaturais — mas também a fabricação de armas, armaduras e outros objetos também capazes dessas façanhas. De fato, em culturas medievais fantásticas, muitas vezes a magia substitui a alta tecnologia.**

Fabricar itens mágicos, contudo, é extremamente difícil. Pergaminhos ou poções podem ser produzidos com algum empenho, sendo estas algumas atividades importantes nos templos de Tanna-Toh e na Grande Academia Arcana. Já as peças mais poderosas — como armas, armaduras, escudos e outros objetos mágicos — podem ser forjadas apenas por grandes magos, clérigos, dragões ou outras criaturas dotadas de muito poder e conhecimento.

Eis porque objetos mágicos são extremamente cobiçados por aventureiros. Quase sempre eles serão encontrados sempre em lugares bem protegidos, como parte do tesouro de um dragão ou entre os pertences de um mago maligno. E muitos sonham com as maravilhas que Mestre Arsenal deve abrigar em sua coleção secreta...

Não é preciso ser um mago para usar um item mágico; basta saber aquilo que ele pode fazer. Muitas vezes uma espada encantada traz palavras inscritas na lâmina que, quando ditas em voz alta, ativam uma magia presente na arma. Outras vezes o poder do objeto é secreto; aquele que encontrou a peça deve investigar sua história para descobrir o que ela consegue fazer.

## Pergaminhos Mágicos

Um "pergaminho mágico" é um pedaço de pergaminho, papel ou papiro com uma magia armazenada nele. Não é preciso ser mago para usar um pergaminho: basta ler as palavras em voz alta, e a mágica se manifesta como se fosse lançada por um mago — mas sem consumir Pontos de Magia. Qualquer personagem pode ler um pergaminho, exceto Incultos.

Assim que as palavras são proferidas e a magia é lançada, o pergaminho se desfaz em pó. Não é possível escrever mais de uma magia por pergaminho. Magias sustentáveis lançadas a partir de pergaminhos sempre vão durar uma hora, ou até 5 turnos para magias que gastam 1 ou mais PMs por turno.

A confecção de um pergaminho mágico é relativamente simples: basta escrever no papel as palavras mágicas da magia desejada. Isso não gasta PMs e não é necessário usar Permanência, mas é preciso ter a Perícia Idiomas e também — é claro — conhecer e ser capaz de lançar a magia a ser inscrita. Infelizmente, o processo é muito duro e demorado: para cada ponto de Focus exigido pela magia, sua confecção vai levar sessenta dias. Então, escrever em pergaminho a magia Cegueira (Luz ou Trevas 2) consome quatro meses, enquanto um Desejo (Focus 8 em três caminhos) levaria quatro anos!

A produção de pergaminhos mágicos costuma ser realizada por estudiosos ou monges que passam a vida toda enclausurados em laboratórios e templos, dedicando-se integralmente à tarefa: eles não têm tempo (ou disposição) para sair em aventuras. Por esse motivo, não é permitido a personagens jogadores escrever pergaminhos.

Uma vez que um pergaminho contém as palavras necessárias para invocar uma magia, um mago poderia aprendê-la em vez de lançá-la; se ele tiver as exigências necessárias, basta ler as palavras para si mesmo, em voz baixa: o pergaminho vai se desfazer, e a magia terá sido aprendida. Caso o mago não tenha ainda os Focus necessários, se quiser ele pode guardar o pergaminho consigo até ter poder suficiente para aprender a nova magia.

## Poções Mágicas

Poções mágicas são produtos em estado líquido acomodados em frascos de vidro, cerâmica ou outros materiais. Cada frasco, quando encontrado, pode conter 1d–2 doses: cada dose, quando usada de forma adequada, pode realizar um efeito mágico da mesma forma que um pergaminho.

Não é preciso ser mago para usar uma poção, mas muitas vezes é preciso saber COMO usá-la: uma poção de Cura Mágica só vai fazer efeito quando a vítima bebe — não adianta esfregar no ferimento ou coisa assim. Uma poção de Explosão deve se arremessada feito granada, e assim por diante. As instruções para o uso de uma poção podem vir inscritas no rótulo... ou não! Usar uma poção de forma errada vai produzir efeitos inesperados e indesejados. Assim como os pergaminhos, magias sustentáveis lançadas a partir de poções duram uma hora, ou 5 turnos para magias que gastam 1 ou mais PMs por turno.

A fabricação de poções também não exige a magia Permanência, mas é totalmente diferente dos pergaminhos. Além de conhecer a magia necessária (e ser capaz de usá-la), o mago deve coletar todo tipo de ingredientes raros (e caros!): pena de grifo, unha de dragão azul, raiz de planta carnívora... essa coleta envolve viagens a lugares perigosos, investigações trabalhosas e combates contra criaturas estranhas. Em termos de jogo, para cada ponto de Focus necessário para a magia, o mago deve gastar um Ponto de Experiência (uma dose de poção de Imagem Turva, por exemplo, consome 2 pontos). Pontos gastos assim, é claro, não podem ser usados para evoluir o personagem.

Grupos de aventureiros podem se unir para procurar ingredientes de poções, cedendo seus Pontos de Experiência (ou seja, ingredientes) para o mago. Mesmo com os ingredientes em mãos, a fabricação da poção vai levar um dia para cada ponto de Focus exigido pela magia.

Apenas personagens jogadores que tenham Arena, Clericato, Mestre, Patrono ou Riqueza podem fabricar poções, pois esse tipo de atividade exige um templo ou laboratório bem equipado. Poções só podem ser fabricadas durante os intervalos entre as aventuras, nunca durante.

## Armas, Armaduras, Escudos e Outros Itens

Armas mágicas são muito cobiçadas entre aventureiros — não apenas porque provocam dano maior, mas também porque certos monstros e criaturas podem se feridos APE-

NAS com armas mágicas. Armaduras e escudos mágicos, por outro lado, fornecem proteção bem maior.

Uma arma é considerada "mágica" quando é uma Arma Especial ou quando está sob efeito de magia. Certas magias, como Aumento de Dano ou Ataque Vorpal, não apenas concedem bônus em combate como também tornam uma arma mágica. Essas magias, mais comuns, são temporárias; quando seu efeito termina, a arma volta ao normal.

Mas uma verdadeira arma ou armadura mágica tem um efeito mágico sempre ativo. Por exemplo, uma Espada Vorpal sempre vai funcionar como se estivesse sob efeito de Ataque Vorpal; e um escudo que tenha Invulnerabilidade: PdF vai tornar seu usuário imune a qualquer dano por Poder de Fogo, como se ele estivesse sob efeito da magia.

Fabricar um destes itens é muito mais difícil que fazer poções. Para cada ponto de Focus exigido pela magia a ser aplicada, o mago deve gastar dez Pontos de Experiência (representando os metais e outros materiais raros que ele precisa encontrar). Então, uma Espada Vorpal (Ar ou Luz 4) vai consumir nada menos que 40 PEs, enquanto um escudo com Invulnerablidade: PdF (Focus 6 em três Caminhos) custaria 180 PEs!!!

A fabricação de um item mágico é também mais demorada: trinta dias para cada ponto de Focus exigido pela magia. Além de tudo isso, o mago precisa ainda lançar a magia Permanência sobre o item. Assim, a fabricação de armas, armaduras e escudos com efeitos poderosos só é possível para grandes magos.

Existem também alguns itens extremamente raros que são capazes de lançar magias, como se fossem magos eles próprios! Você pode encontrar, digamos, uma lança que quando arremessada imita o efeito de A Lança Infalível de Talude; ou um anel capaz de disparar um Mata-Dragão. As magias destes itens não consomem Pontos de Magia, mas em geral podem ser usadas apenas uma ou duas vezes por dia (às vezes mais, às vezes menos). O método para fabricar estes itens é desconhecido: alguns dizem que eles foram feitos pelos próprios deuses.

Alguns itens mais poderosos concedem efeitos mágicos semelhantes a Vantagens: você pode achar um par de braceletes que, quando chocados um contra o outro, transformam você em outra coisa (Forma Alternativa); uma capa que torna você invisível (Invisibilidade); um par de botas que aumentam sua velocidade (Aceleração); um escudo que devolve ataques ao atacante (Reflexão); luvas mágicas que concedem a habilidade de usar qualquer arma (Adaptador), e uma infinidade de outras peças.

Alguns itens empregam os PMs do usuário para ativar seus poderes; outros têm seu próprio depósito de PMs (em geral 5 a 25 PMs). Estes itens podem precisar de recarga (o usuário precisa usar seus PMs para abastecer o objeto) ou então recuperam seus PMs com o tempo, como se estivessem "descansando".

Infelizmente, existem também itens mágicos malditos que concedem Desvantagens, como um anel cujo dono ganha a aparência de um ogre (Monstruoso) ou uma arma que piora seu desempenho (Ponto Fraco). Itens malditos não podem ser removidos de formas normais; geralmente é preciso usar a magia Cura de Maldição.

E há certos itens que concedem bônus (ou penalidades, se forem malditos) em uma ou mais Características, sendo estas as peças mais raras de todas. Quando você consegue um machado de guerra F+1, isso quer dizer que sua Força aumenta em 1 ponto enquanto você usa o machado. Características aumentadas através de itens podem ultrapassar o limite inicial de 5. Desnecessário dizer que estes itens nunca podem ser fabricados por simples mortais...

## Armas Elementais

Este é o tipo mais comum de arma mágica existente em Arton. Cada uma tem sobre si uma ou mais magias Aumento de Dano, em graduações diversas.

Quando empunhada, uma Arma Elemental mostra sua lâmina (ou ponta, ou borda, ou outra parte destinada a danificar o esqueleto do inimigo...) envolta em uma aura ou nuvem composta de seu elemento: fogo, água, ar, terra, luz ou trevas. Em termos de jogo, Armas Elementais são classificadas como Água

1, Fogo 2, Terra 4 e assim por diante.

O efeito é exatamente igual à magia Aumento de Dano: uma espada com Terra 1 aumenta sua Força em +1 quando você a utiliza, enquanto um arco ou lança com Trevas 3 aumenta seu Poder de Fogo em +3. Além disso, o dano passa a ser mágico.

Fabricar uma Espada Elemental exige a magia Permanência e 10 Pontos de Experiência para cada ponto de Focus empregado. As mais fracas (Focus 1) são bem comuns, podendo até mesmo ser encontradas à venda em lugares especiais como Vectora. Contudo, mesmo a mais fraca Espada Elemental ainda custará muito dinheiro se comparada a uma arma vulgar não-mágica.

## Amuletos

Um "amuleto" é qualquer objeto mágico de proteção e preservação da vida. Eles geralmente são feitos na forma de belas jóias como anéis, braceletes, medalhões, tiaras, coroas... mas também podem ser discretos como botas, cintos, mantos, capas ou até chapéus. Escudos e armaduras mágicas também são considerados amuletos.

Cada amuleto tem seu próprio poder. A maioria concede ao portador algum tipo de Armadura Extra, ou Invulnerabilidade, ou ambos! Outros podem imitar o efeito de algumas Vantagens, de forma mais ou menos fiel. A seguir temos alguns dos amuletos mais conhecidos em Arton:

**Anel de Anulação:** este item bastante comum torna o usuário totalmente imune a uma única magia. Assim, um Anel de Anulação de Petrificação impede que o usuário seja afetado pela magia Petrificação (mas ele ainda pode ser petrificado de outras formas). Figuras como Talude, Vectorius e Arsenal têm grandes coleções destes anéis, que usam conforme a necessidade.

**Anel Elemental:** talvez o item mágico mais conhecido no Reinado, cada um destes anéis concede ao usuário Armadura Extra contra ataques baseados em um dos seis elementos — água, ar, fogo, luz, terra ou trevas.

**Anel do Dragão:** trabalhado na forma de um pequeno dragão com uma gema preciosa na boca, este anel é uma versão mais poderosa do Anel Elemental. Ele concede Invulnerabilidade contra ataques normais com um elemento, e Armadura Extra contra ataques mágicos baseados nesse elemento. Exemplo: um Anel do Dragão Vermelho torna o usuário imune a qualquer calor ou fogo normal, e sua Armadura é dobrada contra fogo mágico.

**Anel de Lena:** este poderosíssimo anel mágico torna o usuário imune a todas as doenças e venenos não-mágicos, e também regenera continuamente qualquer dano recebido, da mesma forma que a Vantagem Regeneração. No entanto, o anel só começa a funcionar 24 horas depois de ser colocado; caso seja removido, serão necessárias mais 24 horas de uso para a reativação.

**Braceletes do Bloqueio:** este par de grandes braceletes pode bloquear qualquer ataque físico com grande eficiência, sendo mais efetivo em combate corpo a corpo. O usuário ganha Armadura Extra contra qualquer ataque com Força baseado em corte/perfuração/contusão; e também Deflexão contra qualquer ataque com Poder de Fogo.

**Brincos de Marah:** abençoados pela Deusa da Paz, estes brincos imitam o poder possuído pelos clérigos desta divindade: qualquer personagem que tente atacar, ferir ou molestar de qualquer forma seu possuidor deve antes ter sucesso em um teste de Resistência (sem redutor), ou não será capaz de realizar o feito.

**Brincos de Wynna:** cada um destes brincos pode armazenar 1 Ponto de Magia, que o usuário pode utilizar quando quiser, como se fossem seus. Quando encontrados (normalmente aos pares, mas também podem aparecer unitários), é possível que estejam "carregados" ou não. Para abastecer um brinco "descarregado" basta gastar um PM, que poderá ser recuperado mais tarde. Heróis e vilões poderosos costumam possuir vários brincos.

**Colar do Mar:** feito de conchas comuns, este colar de aspecto vulgar permite ao usuário se mover e respirar normalmente embaixo d'água, como se fosse um Anfíbio.

**Coroa da Resistência Mental:** esta coroa de fino acabamento concede ao usuário Resistência à Magia (+3 em testes de Resistência), mas apenas contra magias que afetam a mente (que tenham Telepatia como exigência).

**Escudo da Lua:** este grande e raro escudo prateado pode refletir qualquer ataque baseado em Poder de Fogo de volta para o atacante, exatamente como faz a Vantagem Reflexão. Adicionalmente, esse poder também funciona com qualquer magia ofensiva que normalmente ignora a Armadura do alvo (como a Lança Infalível de Talude).

**Medalhão de Lena:** quando um portador desta jóia recebe dano e atinge 0 Pontos de Vida, o medalhão emite uma aura de cura que restaura imediatamente todos os PVs da vítima (mas não seus PMs). Contudo, uma vez utilizado, esse poder só pode voltar a funcionar após 24 horas.

**Medalhão de Thyatis:** na forma de uma ave fênix feita de ouro, esta jóia traz seu portador de volta da morte: quando este atingir 0 Pontos de Vida e morrer, será instantaneamente ressuscitado na rodada seguinte, não importando a causa da morte ou as condições do corpo. No entanto, caso isso aconteça, a fênix de ouro se transforma em ferro comum e perde seu poder para sempre.

**Medalhão de Wynna:** trazendo a figura da Deusa da Magia, este item extremamente cobiçado permite ao portador gastar apenas metade dos PMs necessários para usar qualquer magia ou poder especial (sempre 1 PM no mínimo).

## Aliados Conjurados

Eternizados pelas GFs, as Guardian Forces de **Final Fantasy**, estes Aliados são na verdade um tipo de magia. Quando utilizada, invoca uma criatura mágica que manifesta algum tipo que poder especial. Esse poder vai desde um ataque devastador, que atinge um ou mais alvos, a uma magia de cura ou proteção.

Um Aliado Conjurado não pode ser atacado ou afetado como uma criatura normal — ele apenas surge em cena, realiza sua mágica e desaparece no mesmo turno. Esse Aliado também não pode executar quaisquer outras tarefas, como fornecer informações ou transportar o grupo (a menos que seu poder especial seja justamente esse). Cada Aliado tem apenas um tipo de poder.

As formas como um Aliado Conjurado pode ser conquistado variam. Eles podem fazer parte do próprio personagem, como poderes ganhos com treino e esforço (ou seja, comprados com Pontos de Experiência). Ou podem ser invocados a partir de um item mágico, como um anel, varinha, estatueta ou carta de baralho. No entanto, Aliados Conjurados NÃO podem ser comprados como se fossem Vantagens, durante a criação do personagem — eles só podem ser obtidos em campanha.

Cada Aliado tem seu poder baseado em um dos seis Caminhos. O ataque de um Aliado é sempre considerado mágico. Uma Esquiva bem-sucedida reduz sua Força de Ataque à metade.

Conjurar um Aliado conta como uma ação e consome um turno. Além disso, consome certa quantidade de Pontos de Magia: quanto maior o poder do Aliado, mais PMs serão necessários para invocá-lo. Aliados Conjurados podem ser utilizados APENAS em situações de combate.

Temos a seguir uma lista de Aliados Conjurados inspirada nos deuses do mundo de **Tormenta**. O Mestre também pode inventar seus próprios Aliados, baseando-se ou não em seu game favorito.

## Avatares do Panteão

Estes são Aliados Conjurados baseados no mundo de **Tormenta**: são uma espécie de avatares temporários dos vinte deuses do Panteão. Sempre que um Avatar de Arton é conjurado, a imagem de seu respectivo deus surge nos céus de forma grandiosa, despejando sua magia sobre o campo de batalha.

Aventureiros podem conquistar os Avatares alcançando locais secretos ou encontrando certos artefatos sagrados dos respectivos deuses (geralmente após uma longa e perigosa jornada) e pagando seu custo em Pontos de Experiência. Existe apenas um Avatar de cada, mas ele pode ser transferido para outra pessoa se o portador assim desejar. Caso o portador seja morto, o Avatar retoma ao local onde foi originalmente encontrado. (E não, ele não volta para o portador caso este seja ressuscitado.)

Logo após o nome de cada Avatar aparecem seu Caminho Elemental, o custo em PMs para a conjuração, o custo em Pontos de Experiência para conquistar o poder, e suas habilidades especiais.

**Tanna-Toh:** Luz, 5 PMs, 10 PEs; a Deusa do Conhecimento revela os atributos básicos (F, H, R, A, PdF, PVs e PMs atuais), Vantagens e Desvantagens de um único alvo, que tem direito a um teste de Resistência para negar o efeito.

**Marah:** Luz, 10 PMs, 15 PEs; a Deusa da Paz oferece FD+2 e imunidade total contra magias e efeitos prejudiciais (exceto aqueles que causam dano) até o final do combate.

**Allihanna:** Terra, 5 PMs, 20 PEs; a Deusa da Natureza invoca uma matilha de lobos que invade a cena e ataca todos os adversários presentes com FA 6.

**Valkaria:** Terra, 5 PMs, 20 PEs; a Deusa da Ambição oferece FA+1 e FD+1 para um único aliado do conjurador, até o final do combate.

**Tenebra:** Trevas, 5 PMs, 20 PEs; a Deusa das Trevas invoca uma sombra mágica sobre um único alvo, impondo um redutor de FA–2 e FD–2 até o final do combate. A vítima tem direito a um teste de Resistência para negar o efeito.

**Hyninn:** Ar, 10 PMs, 20 PEs; o Deus dos Ladrões oferece um bônus de FD+1 e +3 em Esquivas para um aliado até o final do combate.

**Grande Oceano:** Água, 15 PMs, 20 PEs; o Deus dos Mares varre o campo de batalha com uma onda furiosa, atacando todos os adversários presentes com FA 15.

**Azgher:** Fogo, 10 PMs, 30 PEs; o Deus do Sol lança um raio de fogo sobre um único alvo e explode com FA 15. A vítima deve também fazer um teste de Resistência para não ser cegada (veja a magia Cegueira para mais detalhes).

**Megalokk:** Trevas, 10 PMs, 30 PEs; o cruel Deus dos Monstros invoca uma hidra negra com muitas cabeças, que ataca todos os adversários presentes com FA 12.

**Tauron:** Terra, 10 PMs, 30 PEs; o Deus da Força oferece FA+2 e FD+2 para um único aliado do conjurador, até o final do combate.

**Glórienn:** Luz, 10 PMs, 30 PEs; a Deusa dos Elfos lança uma flecha certeira contra um único alvo com FA 15.

**Wynna:** Água, 10 PMs, 30 PEs; a Deusa da Magia oferece Focus+1 para todos os magos aliados do conjurador, até o final do combate.

**Keenn:** Fogo, 15 PMs, 30 PEs; o Deus da Guerra oferece FA+3, FD-2 e imunidade total contra medo para todos os aliados do conjurador, até o final do combate.

**Sszzaas:** Trevas, 15 PMs, 30 PEs; o Deus Serpente exige que todos os adversários em cena façam um teste de Resistência. Aqueles que falharem são envenenados e começam a perder 2 PVs por turno, até serem curados ou até o fim do combate.

**Lena:** Água, 20 PMs, 30 PEs; a Deusa da Cura restaura todos os Pontos de Vida em todos os aliados do conjurador, além de curar qualquer paralisia, envenenamento, doença ou cegueira que tenha sido recebido durante ESTE combate.

**Lin-Wu:** Fogo, 20 PMs, 30 PEs; na forma de um samurai, o Deus Dragão de Tamu-ra ataca um único alvo com FA 30.

**Ragnar:** Trevas, 20 PMs, 40 PEs; o Deus da Morte invoca uma horda de bugbears furiosos que invade a cena e ataca todos os adversários presentes com FA 20.

**Thyatis:** Luz, 20 PMs, 50 PEs; o Deus da Ressurreição traz de volta à vida um aliado que tenha morrido durante este combate, e restaura todos os seus Pontos de Vida.

**Nimb:** Trevas, 20 PMs, 60 PEs; o Deus do Caos despeja

uma chuva de dados sobre todos os adversários presentes com FA 30.

**Khalmyr:** Luz, 20 PMs, 60 PEs; o Deus da Justiça atinge um único alvo com sua espada Rumnam, com FA 50.

## Simbiontes

Um simbionte não é exatamente um objeto, mas sim uma criatura viva. Ela se aloja no corpo de outra criatura e, em troca de alimento, concede algum tipo de proteção ou poder especial.

Em quase todos os casos, extrair um simbonte é quase impossível. Uma vez que ele esteja unido ao hospedeiro, qualquer tentativa de arrancá-lo vai resultar na morte de ambos. Danos a um simbionte são extraídos diretamente dos Pontos de Vida do hospedeiro, e vice-versa. Construtos e Mortos-vivos nunca podem possuir simbiontes.

**Bioarmadura:** após penetrar no corpo do hospedeiro através de um dardo, esta criatura se aloja no cérebro e altera a bioquímica do corpo. A partir dali o hospedeiro recebe uma forma especial da Desvantagem Fúria: quando fica nervoso por qualquer razão, sua pele se transforma em uma fortíssima armadura orgânica (A+2) e sua força é ampliada por uma espécie de musculatura extra, formada pela transformação (F+2).

A mutação torna o hospedeiro monstruoso e destrói qualquer vestimenta, exceto tangas rústicas. Com a armadura ativada, a respiração é feita pela pele: o hospedeiro não pode ser sufocado e nem intoxicado por gases venenosos, podendo também respirar debaixo d'água e em qualquer outro lugar onde exista oxigênio.

Como o simbionte se alimenta de fluidos cerebrais, sua presença causa danos ao cérebro, provocando um redutor de –1 em qualquer teste envolvendo Perícias.

**Braquiolampreia:** um tipo macabro de enguia medindo um metro, este simbionte usa a boca redonda em forma de ventosa para se prender ao hospedeiro. A partir de então ela acrescenta 2 PVs ao total do hospedeiro e passa a funcionar como um Membro Extra (com todos os benefícios e problemas desta Vantagem).

**Escorpião da Tempestade:** parecido com um grande escorpião, este simbionte se prende ao antebraço e permite disparar pelo punho cargas de energia explosiva (não mágica). O dano é escolhido pelo próprio hospedeiro, até um limite de PdF4. Contudo, cada disparo consome energias vitais do próprio hospedeiro, ao custo de 2 PVs para cada dado de dano.

**Psinídeo:** esta grande aranha de aspecto bizarro tem um abdome que lembra um cérebro humano. Ela se agarra à cabeça do hospedeiro e enterra as garras profundamente no crânio, até atingir o cérebro. Uma vez conectada, ela amplia imensamente as capacidades mentais do hospedeiro: ele recebe Genialidade e Telepatia.

**Pterodraco:** também conhecido como asas-de-dragão, este bicho lembra uma grande concha com olhos telescópicos e asas membranosas. Ele se prende às costas do hospedeiro, se alimenta de sangue e, em troca, lhe dá pode de vôo (ou seja, Levitação).

Ao contrário da maioria dos simbiontes, que simplesmente pula e agarra a primeira criatura compatível ao alcance, o pterodraco só realiza a simbiose através de um ritual entre o futuro hospedeiro e a criatura — ou comunhão, como chamam alguns povos. Com o sucesso da comunhão, as duas criaturas passam a ser uma só. Qualquer dano ao pterodraco é extraído diretamente dos Pontos de Vida do hospedeiro, e vice-versa.

**Visorg:** esta criatura achatada lembra uma mão com dedos compridos e um grande olho no dorso. Ela se prende ao peito do hospedeiro, bem próxima do ombro, de modo que felizmente pode ser escondida com roupas comuns. Quando exposto (bastando abrir um pouco a camisa), o visorg concede ao usuário os Sentidos Especiais de Visão Aguçada, Visão de Raios-X, Infravisão e Ver o Invisível. O usuário pode, além disso, usar Detecção de Magia como uma habilidade natural.

# Poder de Gigante e Infinito

**Este é um jogo feito para acomodar personagens poderosos. Podemos ver isso por suas Características, seus atributos básicos: 0 equivale a um humano normal, 1 equivale ao máximo permitido para humanos normais, e qualquer valor acima disso já é considerado inumano, ou super-heróico.**

Porém, mesmo as regras normais têm limites. Elas aceitam seres poderosos "normais" (até onde isso existe). Isso geralmente inclui artistas marciais, lutadores de rua, aventureiros medievais, a maioria dos super-heróis... Mas, quando começamos a atingir escalas mais cósmicas, as regras falham.

Sim, escalas cósmicas. Digamos, o que podemos fazer quando um aparece um personagem com Força 60? E qual o efeito de uma Habilidade 10, 20 ou 40?

# PODER DE GIGANTE

Esta é uma escala de poder própria para personagens MUITO poderosos. Ela se destina a duas situações: personagens com Características muito altas, ou personagens de tamanho gigante.

O Poder de Gigante é igual ao poder normal, mas multiplicado por dez. Então, se um personagem tem Poder de Fogo normal 30, ele terá PdF3 em Poder de Gigante.

Poder de Gigante vale apenas para Força, Armadura, Poder de Fogo e Pontos de Vida (PVs são calculados de acordo com a Resistência e depois multiplicados por dez): Habilidade, Resistência e Pontos de Magia não são afetados, e continuam funcionando de forma normal.

## Quando Usar?

A presença de personagens jogadores com Poder de Gigante será permitida única e exclusivamente pelo Mestre. Jogadores não podem ter acesso a esse poder; não existe nenhuma Vantagem que o ofereça, e ele também não pode ser comprado com pontos.

O Mestre diz quando os heróis podem ter Poder de Gigante. Isso é feito de três maneiras:

**Aventuras Cósmicas:** quando uma aventura ou campanha exige grande poder, o Mestre simplesmente determina que todos o possuem. Os jogadores fazem seus personagens de forma normal, pagando pontos, mas eles já começam com Poder de Gigante. (Naturalmente, o mesmo vale para seus inimigos...)

**Condições Especiais:** pode ser que algum fenômeno ou poder especial permita a um personagem (ou inimigo) aumentar seu poder, ou mudar de tamanho. Assim fazem heróis como Ultraman e outros que ficam gigantescos. Essas mudanças são temporárias e, em geral, não podem ser controladas pelos personagens jogadores (mas vilões que tenham esse poder podem controlá-lo muito bem).

**Máquinas:** as regras permitem a um personagem jogador comprar um robô gigante; ele terá, automaticamente, Poder de Gigante por um custo normal em pontos. Mas a presença de Máquinas gigantes em uma aventura será autorizada apenas pelo Mestre.

O Mestre deve ser extremamente cauteloso ao permitir o Poder de Gigante para personagens jogadores; esta escala de poder pode resultar em combates capazes de destruir cidades, países ou até planetas!

## Tamanho Gigante

Em termos de combate, existem dois tamanhos: normal e gigante. Não há tamanhos intermediários.

"Tamanho gigante" não é uma medida lá muito exata. Esse termo se aplica a qualquer coisa MUITO maior que um humano. Em seriados japoneses essa diferença é clara: existem criaturas de tamanho normal e criaturas gigantescas, do tamanho de edifícios. Em geral, uma criatura é considerada "gigante" quando mede pelo menos 50m de altura, sendo este o "tamanho padrão" dos monstros gigantes japoneses.

Todos os gigantes, claro, possuem Poder de Gigante. Então, quando falamos de um robô gigante com F3, H6, R3, A3, PdF5 e 15 PVs, na verdade estamos falando de F30, H6, R3, A30, PdF50 e 150 PVs! Estes são os números que ele usaria ao enfrentar oponentes de poder e tamanho normais; seus números verdadeiros só serão usados contra outros gigantes.

Em mundos medievais, alguns dragões e outros monstros (como os gigantes) podem atingir grande tamanho — mas não serão considerados "gigantes", pelo menos não em termos de dano. Suas Características são normais. (Contudo, alguns dragões poderosos têm Características tão elevadas que elas podem ser convertidas em Poder de Gigante.)

Ao receber um ataque de um gigante, um personagem de tamanho normal recebe H+3 em tentativas de Esquiva.

## Custos de Características Sobre-Heróicas

Personagens jogadores recém-criados não podem ter Características acima de 5. Mais tarde, com Pontos de Experiência, eles podem comprar valores acima de 5 por um custo cumulativo de +2 pontos: 3 pontos para uma Característica 6; 5 pontos para 7; 7 pontos para 9, e assim por diante.

Isso é válido para Características até 10 (40 pontos). Acima de 10 os custos aumentam dramaticamente. Esses custos extras podem (ou não) ser levados em conta pelo Mestre quando ele constrói NPCs.

Embora sua Força, Armadura, Poder de Fogo e Pontos de Vida sejam dez vezes maiores, personagens que possuam Poder de Gigante NÃO pagam mais caro por esses atributos. Eles pagam o custo normal.

Eis os custos finais para Características elevadas:

**Característica 5:** 5 pontos

**Característica 6:** 8 pontos

**Característica 7:** 13 pontos

**Característica 8:** 20 pontos

**Característica 9:** 29 pontos

**Característica 10:** 40 pontos

**Característica 11:** 60 pontos

**Característica 12:** 90 pontos

**Característica 13:** 130 pontos

**Característica 14:** 200 pontos

**Característica 15:** 300 pontos

**Característica 16:** 450 pontos

**Característica 17:** 700 pontos

**Característica 18:** 1.000 pontos

**Característica 19:** 1.500 pontos

**Característica 20:** 2.000 pontos

**Característica 21:** 3.000 pontos

**Característica 22:** 4.500 pontos

**Característica 23:** 7.000 pontos

**Característica 24:** 10.000 pontos

**Característica 25:** 15.000 pontos

**Característica 26:** 20.000 pontos

**Característica 27:** 30.000 pontos

**Característica 28:** 45.000 pontos

**Característica 29:** 70.000 pontos

**Característica 30:** 100.000 pontos

...e assim por diante, sempre aumentando em +50% o custo anterior.

## Efeitos de Características Sobre-Heróicas

Quando uma Característica tem um valor elevado (em geral 7 ou mais), além dos benefícios normais, ela pode incorporar efeitos iguais a uma Vantagem.

Por exemplo, um personagem com Armadura 6 será automaticamente capaz de Deflexão, mesmo que não tenha comprado essa Vantagem. Os efeitos são cumulativos.

### Força

**F0-1.** Normal para pessoas comuns.

**F2-5.** Normal para personagens jogadores.

**F6.** Você pode levantar até 20 toneladas.

**F7.** 40 toneladas.

**F8.** 80 toneladas.

**F9.** 150 toneladas.

**F10.** 300 toneladas. Você pode derrubar um edifício apenas esbarrando nele por acidente. Equivale a F1 em Poder de Gigante.

**F11-12.** 500 toneladas.

**F12-13.** 1.000 toneladas.

**F14-15.** 2.000 toneladas.

**F16-17.** 4.000 toneladas.

**F17-18.** 8.000 toneladas.

**F19-20.** 12.000 toneladas. Esta Força permite causar dano contra personagens vulneráveis apenas a magia.

**F21-23.** 20.000 toneladas.

**F24-26.** 40.000 toneladas.

**F27-29.** 80.000 toneladas.

**F30-33.** 150.000 toneladas.

**F34-36.** 300.000 toneladas.

**F37-39.** 500.000 toneladas.

**F40-44.** 1 milhão de toneladas.

**F45-49.** 2 milhões de toneladas.

**F50-54.** 4 milhões de toneladas.

**F55-59.** 8 milhões de toneladas.

**F60-64.** 12 milhões de toneladas.

**F65-69.** 20 milhões de toneladas.

**F70-74.** 40 milhões de toneladas.

**F75-79.** 80 milhões de toneladas.

**F80-84.** 150 milhões de toneladas.

**F85-89.** 300 milhões de toneladas.

**F90-94.** 500 milhões de toneladas.

**F95-99.** 1 bilhão de toneladas.

**F100.** 5 bilhões de toneladas.

### Habilidade

Elevados valores de Habilidade permitem atingir grandes distâncias em velocidade normal (Hx10km/h), mas apenas se você tiver um nível igual ou maior em Resistência. A velocidade máxima também é afetada (Hx10m/turno).

**H0-1.** Normal para pessoas comuns.

**H2-5.** Normal para personagens jogadores. Caso possua Levitação, com H5 poderá voar em velocidade normal de 100km/h, velocidade máxima de 300m/turno (mach 1, a velocidade do som).

**H6.** Capaz de Adaptador. Velocidade normal de 60km/h, velocidade máxima de 60m/turno (200km/h). Caso possua Levitação, velocidade normal de 120km/h, velocidade máxima de 700m/turno (mach 2, duas vezes a velocidade do som).

**H7.** Capaz de Aceleração. Velocidade normal de 70km/h, velocidade máxima de 80m/turno (300km/h). Caso possua Levitação, velocidade normal de 200km/h, velocidade máxima de 1.500m/turno (mach 4, velocidade máxima para a maioria dos jatos modernos).

**H8.** Capaz de Teleporte. Velocidade normal de 80km/h, velocidade máxima de 100m/turno (360km/h). Caso possua Levitação, velocidade normal de 250km/h, velocidade máxima de 2.500m/turno.

**H9.** Capaz de Levitação. Em vôo, velocidade normal de 500km/h, velocidade máxima de 5km/turno.

**H10.** Em vôo, velocidade normal de 1.000km/h, velocidade máxima de 10km/turno (velocidade de fuga; o mínimo necessário para chegar ao espaço). Esta é a velocidade máxima possível dentro da atmosfera terrestre.

**H11.** No espaço, velocidade normal de 10.000km/h (você pode chegar até a lua em menos de dois dias), velocidade máxima de 100km/turno (360.000km/h).

**H12.** Velocidade normal de 50.000km/h (você pode voar até a lua em quatro horas; ou até Marte, o planeta mais próximo da Terra, em 45 dias), velocidade máxima de 500km/turno.

**H13.** Velocidade normal de 100.000km/h (você pode voar até Marte em três semanas ou até a órbita de Plutão em cinco anos), velocidade máxima de 1.000km/turno.

**H14.** Velocidade normal de 500.000km/h (Marte em quatro dias ou órbita de Plutão em um ano), velocidade máxima de 5.000km/turno.

**H15.** Velocidade normal de 50.000.000km/h (Marte em uma hora ou órbita de Plutão em seis semanas), velocidade máxima de 50.000km/turno.

**H16.** Velocidade normal de 500.000.000km/h (Marte em seis minutos, Sol em vinte minutos, órbita de Plutão em doze horas), velocidade máxima de 300.000km/turno (1c, a velocidade da luz; Lua em um segundo).

**H17.** Velocidade normal de 1c (velocidade da luz; Sol em oito minutos, órbita de Plutão em cinco horas, Alfa Centauro em quatro anos); velocidade máxima de 2c.

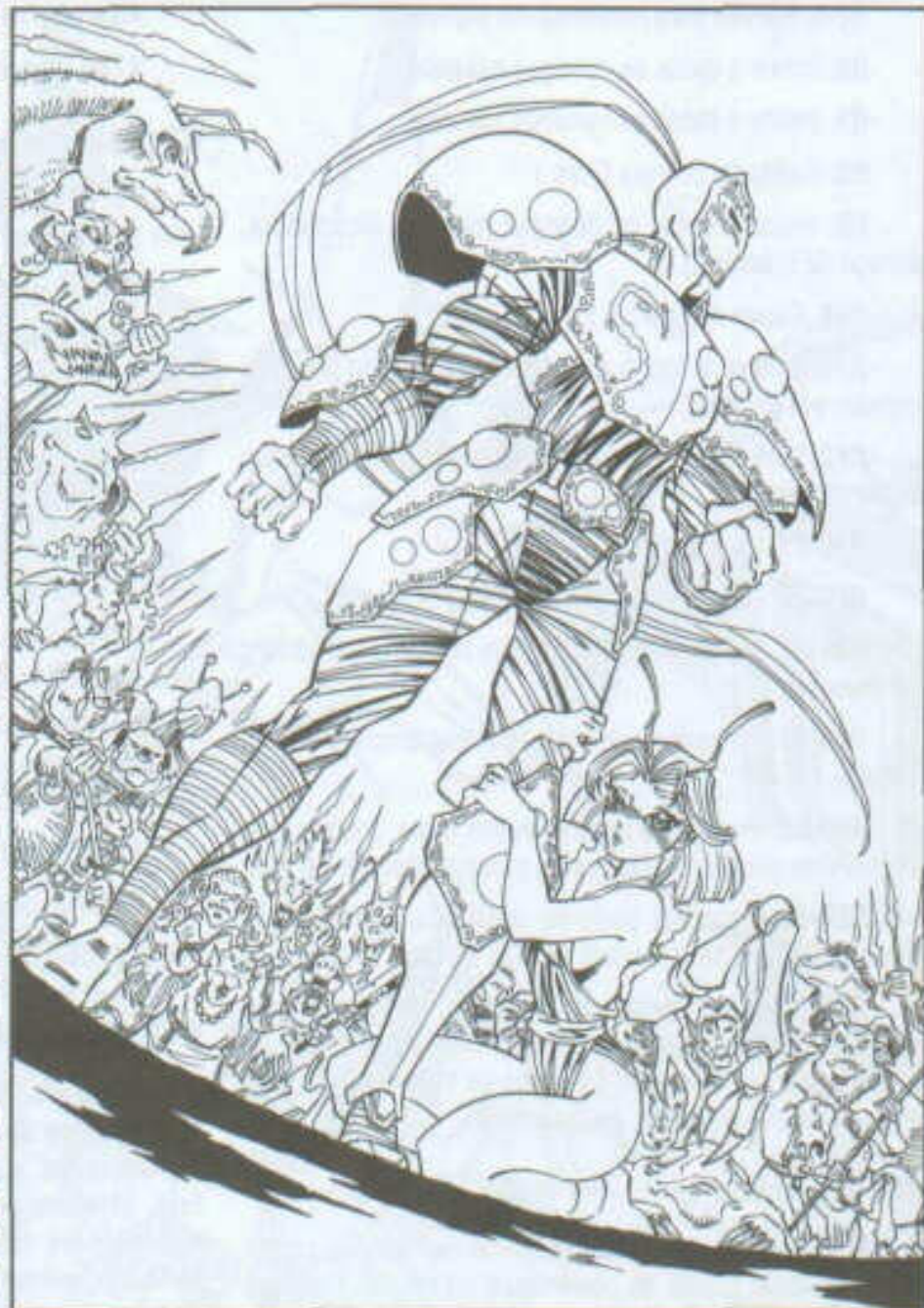
**H18.** Velocidade normal de 2c (órbita de Plutão em duas horas, Alfa Centauro em dois anos); velocidade máxima de 4c (Dobra 1).

**H19.** Velocidade normal de 4c (Dobra 1; órbita de Plutão em meia hora, Alfa Centauro em um ano); velocidade máxima de 8c (Dobra 2).

**H20.** Velocidade normal de 8c (Dobra 2; órbita de Plutão em cinco minutos, Alfa Centauro em seis meses); velocidade máxima de 16c (Dobra 3).

**H21.** Velocidade normal de 16c (Dobra 3; Alfa Centauro em três meses); velocidade máxima de 32c (Dobra 4).

**H22.** Velocidade normal de 32c (Dobra 4; Alfa Centauro em seis semanas; centro da Galáxia em três anos); velocidade máxima de 64c (Dobra 5).

**H23.** Velocidade normal de 64c (Dobra 5; Alfa Centauro em três semanas; centro da Galáxia em 18 meses); velocidade máxima de 128c (Dobra 6).

**H24.** Velocidade normal de 128c (Dobra 6; Alfa Centauro em quinze dias; centro da Galáxia em 9 meses); velocidade máxima de 256c (Dobra 7).

**H25.** Velocidade normal de 256c (Dobra 7; Alfa Centauro em uma semana; centro da Galáxia em 5 meses); velocidade máxima de 512c (Dobra 8).

**H26.** Velocidade normal de 512c (Dobra 8; centro da Galáxia em 3 meses); velocidade máxima de 1024c (Dobra 9).

...e assim por diante, dobrando a velocidade (e aumentando a Dobra em 1) para cada nível extra de Habilidade.

## Resistência

Elevados valores de Resistência oferecem uma série de poderes extras, quase todos ligados à cura e regeneração. Nenhum desses poderes funciona com criaturas não-vivas (Mortos-Vivos, Construtos, Máquinas...).

Personagens com Poder de Gigante terão dez vezes mais Pontos de Vida que um personagem comum — ou seja, Resistência x50.

**R0-1.** Normal para pessoas comuns.

**R2-5.** Normal para personagens jogadores.

**R6.** Imune a todas as doenças naturais.

**R7.** Imune a todos os venenos naturais.

**R8.** Capaz de Energia Extra 1.

**R9.** Imune a todas as doenças mágicas (licantropia, doença de múmia...).

**R10.** Capaz de Energia Extra 2.

**R11.** Imune a todas as maldições (exceto aquelas rogadas por deuses).

**R12-14.** Imune a Telepatia e qualquer forma de ataque ou controle mental.

**R15-19.** Imortal.

**R20-29.** Capaz de regenerar 2 PVs por minuto.

**R30-39.** Capaz de regenerar 2 PVs por turno (ou 10 PVs por minuto).

**R40-49.** Capaz de regenerar 10 PVs por turno (ou 50 PVs minuto).

**R50-59.** Você pode regenerar, por turno, metade dos Pontos Vida que tiver no momento, ou um mínimo de 50 PVs.

**R60-69.** Você não pode ser destruído, a menos que perca TODOS os seus Pontos de Vida de uma só vez.

**R70.** Você não pode ser destruído. Sempre poderá regenerar, a menos que seu corpo receba dano continuamente e seja mantido com 0 Pontos de Vida o tempo todo (em um tanque de ácido, por exemplo).

## Armadura

Efeitos extras de Armadura funcionam apenas contra atacantes com escala de poder igual ou menor. Para um personagem de tamanho e poder normais, nenhum destes efeitos funciona contra ataques de gigantes ou oponentes com Poder de Gigante.

Personagens com Poder de Gigante NÃO usufruem dos benefícios de Armadura elevada, a menos que esse seu valor final (em Poder de Gigante). Exemplo: um gigante com Armadura 1 NÃO ganha nenhuma Armadura Extra, mesmo que sua Armadura seja equivalente a 10 em escala normal. Por outro lado, o Grande Freeza (que deve ter, digamos Armadura 20) TERÁ Armadura Extra contra Força ou PdF e todos os poderes anteriores.

**A0-1.** Normal para pessoas comuns.

**A2-5.** Normal para personagens jogadores.

**A6-7.** Capaz de Deflexão.

**A8-9.** Capaz de Reflexão.

**A10-12.** Armadura Extra contra três tipos de dano simples: corte, perfuração, contusão, explosão, calor/fogo, frio/gelo, luz, eletricidade, som/vento, químico (escolha três).

**A13-29.** Armadura Extra contra Força ou PdF (escolha um).

**A30-49.** Armadura Extra contra Força e PdF (exceto magia).

**A50-99.** Armadura Extra contra tudo (incluindo magia).

**A100.** Invulnerabilidade contra tudo (exceto magia).

## Poder de Fogo

**PdF0-1.** Uma adaga, flecha ou disparo simples com uma arma de fogo.

**PdF2-5.** Grande cadência de tiro ou artilharia pesada.

**PdF6.** Equivale a 20 toneladas jogadas sobre você (uma casa ou uns dez carros).

**PdF10.** Pode derrubar qualquer construção ou estrutura civil, não blindada ou preparada para receber tanto dano. Equivale a PdF1 em Poder de Gigante.

**PdF20.** Permite causar dano contra personagens ou criatura que sejam vulneráveis apenas a magia.

**PdF40.** Permite destruir um grande asteróide (Ceres) ou uma lua pequena (Fobos, Deimos...).

**PdF60.** Permite destruir uma lua grande (a Lua, Io, Europa, Ganimedes, Calisto...) ou um planeta pequeno (Mercúrio, Plutão...).

**PdF100.** Um planeta médio (Terra, Marte, Vênus...).

**PdF300.** Um planeta gigante (Júpiter, Saturno, Netuno...).

**PdF800.** Uma estrela.

# PODER INFINITO

**No mundo de Tormenta e em muitos outros cenários existem deuses, ou outros "poderes superiores". Várias vezes, a descrição de algum personagem, artefato, criatura ou magia diz que "tal coisa é possível apenas para deuses" ou "tal coisa não pode ser realizada por mortais". Mas, afinal, o que define um deus? Como uma entidade recebe status divino? E quanto poder tem um deus?**

Poder infinito, é claro.

E quanto é isso? Quase todos os jogos de RPG usam números (alguns, é claro, preferem bolinhas...) para medir o poder de seus personagens. Infelizmente, um número infinito não pode ser medido. Ele é representado pelo símbolo "∞". Nada de números.

Então, sem números, vamos recorrer a regras para medir aquilo que não pode ser medido...

## Força Infinita

Um personagem com Força Infinita pode provocar, com ataques corporais, QUALQUER quantidade de dano que desejar — limitado apenas por sua própria vontade. Ele teria também controle sobre sua Força de Ataque. Assim, você pode escolher atacar com FA 1, ou 10, ou 100, ou 1000...

Qualquer ataque com Força que resulte em uma FA 100 ou mais vai provocar ondas de choque. É um efeito parecido com o Ataque Especial: Área. Todas as coisas a até 10m do

ponto de impacto sofrem metade do dano total. Dobre a distância e reduza o dano à metade a partir desse limite. Exemplo: um golpe com FA 2000 (putz!) vai causar dano de 1000 a até 10m, 500 a até 20m, 250 a até 40m, 125 a até 80m e assim por diante. Como se vê, alguém com Força Infinita precisa moderar essa força ou pode acabar com o planeta inteiro...

Uma Força Infinita permite também levantar ou mover QUALQUER objeto material, como edifícios, montanhas, ilhas e até planetas. Em uma campanha mais realista, o Mestre pode acrescentar certas complicações: prédios tendem a desmoronar quando suspensos por algo tão pequeno quanto um homem; planetas como Júpiter e estrelas são gasosos, não podendo ser movidos pela força; e assim por diante.

## Habilidade Infinita

Habilidade representa destreza. Então, com uma Habilidade Infinita, você NUNCA comete erros de coordenação motora e NUNCA erra um ataque.

Caso tente uma manobra de Ataque ou Tiro Múltiplo, mesmo que você não possua essas Vantagens, pode fazer um número ilimitado de ataques por turno. Seus primeiros 100 ataques acertam automaticamente, sem testes. A partir de então você faz testes de Habilidade para cada dez ataques extras — errando e parando apenas com um 6.

Habilidade, em conjunto com Resistência, também representa sua velocidade. Um personagem que tenha R e H infinitas pode viajar a QUALQUER velocidade, atingindo qualquer ponto do universo em menos de um segundo. Caso sua Resistência não seja infinita, sua velocidade máxima será limitada por ela (conforme as regras para Poder de Gigante).

Uma vez que a Habilidade também representa inteligência e competência, quem possui uma Habilidade Infinita NUNCA comete erros. Ao usar qualquer Perícia, nunca precisa rolar o dado — será automaticamente bem-sucedido. A única exceção são as Perícias que não possui: para testes difíceis, personagens normais são proibidos de fazer testes. Com Habilidade Infinita você pode fazer o teste, e só falha se tirar 6.

## Resistência Infinita

Um personagem com Resistência Infinita nunca pode ser destruído. Ele pode sofrer dano, mas esse dano regenera tão rapidamente que não faz diferença alguma. Além disso, seus Pontos de Vida também são infinitos...

Uma Resistência Infinita também torna você imune a qualquer tipo de gás, veneno, ácido, radiação, magia ou poder telepático. Você nunca se cansa, nunca precisa comer, dormir ou respirar, e pode sobreviver no vácuo ou qualquer outro tipo de ambiente. Você nunca precisa fazer testes de Resistência, exceto contra magias ou maldições rogadas por um deus maior ou outra entidade de poder infinito — e mesmo assim vai falhar apenas com um resultado 6.

## Armadura Infinita

É quase o mesmo que ter uma Resistência Infinita, porque você NUNCA pode ser afetado por ataques de qualquer tipo, normais ou mágicos. Também pode sobreviver no vácuo e em qualquer ambiente hostil (mas ainda precisa dar um jeito de respirar).

Você também possui uma forma especial de Reflexão:

quando recebe qualquer ataque baseado em Poder de Fogo, pode devolver esse ataque contra o atacante com acerto automático (sem a necessidade de testes) ou contra qualquer outro alvo (com um teste de Habilidade).

Infelizmente, qualquer ataque, magia ou dano que ignore Armadura (como A Lança Infalível de Talude, por exemplo) PODE atingir você.

## Poder de Fogo Infinito

Como acontece com a Força, um personagem com Poder de Fogo Infinito pode provocar, com PdF, QUALQUER quantidade de dano que quiser. Também teria controle sobre esse dano, em dados, podendo escolher uma Força de Ataque 1, ou 10, ou 100 e assim por diante.

Como também ocorre com a Força, um ataque com PdF que resulte em dano igual a FA 100 ou mais vai provocar ondas de choque. Todas as coisas a até 10m do ponto de impacto sofrem metade do dano total. Dobre a distância e reduza o dano à metade a partir desse limite.

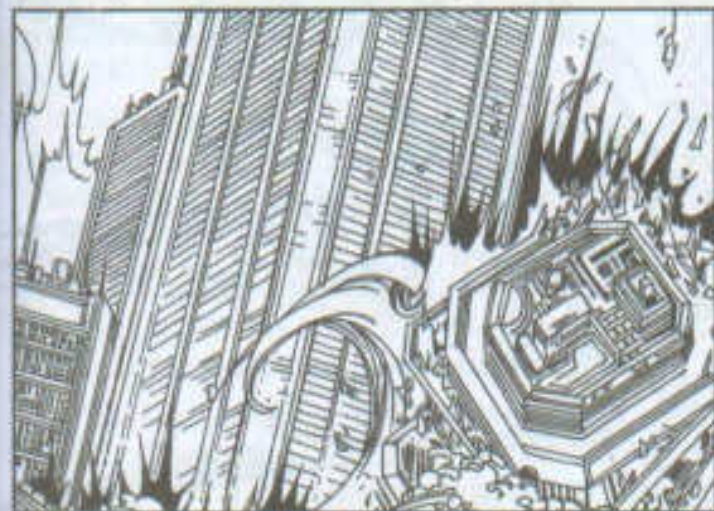
Não há limite para a distância que um disparo com PdF Infinito pode atingir. A velocidade do disparo será determinada pela Habilidade do atirador, como se fosse sua própria velocidade máxima (mas sem a necessidade de ter Resistência igual).

## Magia Infinita

Magia Infinita? Sim, isso também é possível. Ter um valor ilimitado de Focus em um (ou mais de um) dos Caminhos: Água, Ar, Fogo, Luz, Terra ou Trevas.

Um mago com Focus Infinito não precisa gastar Pontos de Magia para realizar suas mágicas. Não há limite de alcance, mesmo para magias de toque (exceto o alcance visual). Não há limite de duração, mesmo para magias sustentáveis. Além disso, uma vítima de suas mágicas nunca tem direito a testes de Resistência para negar o efeito (exceto no caso de uma Resistência Infinita, que vai falhar apenas com um resultado 6).

Perceba que possuir Focus Infinito não quer dizer, necessariamente, que você conheça todas as magias existentes. A menos que aprenda essas magias de outras formas, você só terá as Magias Iniciais. Usada com Focus Infinito, cada uma terá efeitos próprios:

**Ataque Mágico:** permite atacar com qualquer FA desejada, da mesma forma que Força e Poder de Fogo. Também da mesma forma, um Ataque Mágico que resulte em FD 100 ou mais provoca ondas de choque.

**Aumento de Dano:** com Focus Infinito, esta magia tem como efeito máximo um aumento de FA+100 em outra fonte de dano.

**Cancelamento de Magia:** cancela instantaneamente qualquer tipo de magia, até mesmo aquelas de duração permanente.

**Corpo Elemental:** oferece todos os poderes e efeitos extras por Focus elevados, sem limite de duração.

**Criatura Mágica:** permite criar e manter uma criatura com nível até 100 em suas Características (F, H, R, A, PdF). Essa criatura pode se afastar do mago a qualquer distância e não precisa ser controlada pessoalmente pelo mago (mas ele pode fazê-lo se assim quiser).

**Cura Mágica:** pode curar qualquer quantidade de Pontos de Vida. Mas, para isso, você ainda precisa de Clericato (ou status divino) ou Medicina.

**Cura Sagrada:** idem, mas apenas para outras criaturas (nunca em si mesmo). Exige que você seja um Paladino (ou um deus com paladinos).

**Detecção de Magia:** detecta qualquer tipo de magia (até mesmo criaturas mágicas, como magos, mortos-vivos, dragões...) em qualquer lugar dentro do alcance visual.

**Força Mágica:** oferece Força Infinita.

**Ilusão:** permite criar uma ilusão de qualquer tamanho, em qualquer lugar (dentro do alcance visual), em movimento.

**Invisibilidade:** permite tornar invisível qualquer objeto, de qualquer tamanho, em qualquer lugar (dentro do alcance visual), em movimento.

**Proteção Mágica e Proteção Contra o Elemento:** ambas oferecem Armadura Infinita.

**Transporte:** permite viajar a QUALQUER velocidade, atingindo qualquer ponto do universo em menos de um segundo, como se você tivesse Habilidade e Resistência Infinitas.

Qualquer outra magia, quando lançada com Focus Infinito, terá um efeito máximo equivalente a Focus 100. A magia Megalon, por exemplo, faria uma criatura ter seu tamanho aumentado em 5000% (um homem com 1,80m ficaria com mais de 90m de altura), F+100, R+100 e PdF+100.

Quaisquer outras exigências para magias ainda devem ser obedecidas. Assim, mesmo com Focus Infinito em Luz, Terra e Água, você não poderá usar Ressurreição caso não tenha Clericato.

## Poder dos Deuses...

No mundo de **Tormenta**, "deuses" podem ser classificados em cinco categorias:

**Divindades Menores:** qualquer personagem ou criatura feita com mais de 200 pontos. Além disso, para ser considerada um deus, deve também possuir uma ordem de

clérigos ou devotos (no mínimo 1000 deles) que a reconheçam como sua divindade.

(Repare que os magos Vectorius e Talude de **Tormenta**, que têm respectivamente 223 e 225 pontos, até poderiam ser divindades se tivessem seu próprios devotos. Mas ambos têm suas razões particulares para não desejar esse título: o primeiro, por não acreditar em deuses; o segundo, por devoção a Wynna, a Deusa da Magia.)

Divindades menores podem ser derrotadas por mortais, mas nunca totalmente destruídas. Elas sempre retornam mais tarde. Um deus menor só pode ser destruído por outro deus menor, um avatar ou algum poder superior.

**Divindades Maiores:** em Arton, são os vinte deuses do Panteão. Um deus maior pode ter valores infinitos em qualquer de suas Características (F, H, R, A, PdF e Focus), mas pode manter apenas quatro de cada vez. Todas as outras terão valor 100. Exemplo: Khalmyr pode decidir ter F∞, H∞, R∞, A100, PdF100, Luz∞ e Focus 100 em todos os outros Caminhos. Esses atributos podem ser trocados livremente, conforme o desejo do deus.

Essa escolha de quais poderes são infinitos é vital nos complicados conflitos entre os deuses. Digamos que, por um momento, Khalmyr troque sua R∞ por R100 para fortalecer alguma outra Característica ou Focus. Nesse momento ele estaria vulnerável — um ataque com Força Infinita feito por Keenn venceria facilmente sua R100. Por isso os deuses tomam muito cuidado uns com os outros...

Divindades maiores possuem, automaticamente, todas as exigências para lançar qualquer magia (na verdade, talvez elas tenham INVENTADO a própria magia!). Elas nunca podem ser derrotadas por mortais (mesmo que estes possuam Poder Infinito), nem por deuses menores. Podem ser destruídas apenas por outros deuses maiores ou entidades cósmicas.

**Avatares:** as divindades maiores se manifestam no mundo dos mortais através de avatares. Um avatar é a encarnação de um poder divino, uma criatura com corpo físico que pode interagir diretamente com os mortais. Todos eles têm F6-20, H7-10, R7-30, A10-30, PdF5-50 (a soma total das Características não pode exceder 90), Arma Especial (Ataque Especial, Retornável, Sagrada, Veloz, Vorpal), Clericato (ou Paladino), Levitação, Telepatia, Teleporte, Imortal, Focus 10-16 em todos os Caminhos (o total não pode exceder 70).

Avatares podem ser derrotados, mas isso não afeta o próprio deus, que poderá criar outro avatar em 1d horas. Avatares são considerados deuses menores para todos os outros efeitos.

Caso uma divindade maior seja derrotada, ela pode ser aprisionada dentro de seu próprio avatar. Neste caso, se o avatar for destruído, o próprio deus também será.

**Entidades Cósmicas:** no mundo de **Tormenta** elas são o Nada e o Vazio, os pais criadores do Panteão. Uma entidade cósmica tem valores ilimitados em todas as suas Características e Focus, o tempo todo. É impossível destruir uma delas. Nem mesmo outra entidade igual poderia fazê-lo.

## ...e Semideuses!

Vitória, a estrela da mini-série em quadrinhos **Victory**, diz possuir metade de um poder infinito. Mas a metade de um número infinito será outro número infinito. Na verdade, como semideusa, isso é apenas uma forma de dizer que ela tem metade do poder de seu pai divino.

Um semideus é o filho de um deus maior (em sua forma de avatar) com um(a) mortal. Essa criatura especial terá valores infinitos em duas Características, 0-30 nas demais (não excedendo 60 na soma total) e 0-10 em Focus (não excedendo 30). Semideuses nunca podem trocar seus atributos infinitos (eles serão imutáveis), e nem ter Focus Infinito. Também não podem ter seus próprios clérigos ou devotos — pois eles seriam, na verdade, devotos de seu pai divino. Filhos de divindades menores não são considerados semideuses, nem recebem qualquer poder ou status especial.

Semideuses são, automaticamente, clérigos ou paladinos de seu próprio pai (a menos que, por algum motivo, esse pai decida abandoná-lo ou esteja fora de alcance). Sem isso, não podem usar magias divinas ou poderes concedidos para clérigos. Vitória não foi capaz de ressuscitar uma pessoa, porque estava distante de seu pai (e Ressurreição é uma magia que exige Clericato).

## O Dilema

Desnecessário dizer, um poder infinito nunca pode ser possuído por personagens jogadores. O Mestre pode, em raríssimas ocasiões, colocar um poder infinito à disposição de um ou mais personagens jogadores durante um curto período de tempo — só por diversão, para ver o que acontece. Mas isso precisa ser muito bem planejado. Até mesmo NPCs com poder infinito devem ser usados com máximo cuidado.

Quer saber o motivo? Ok, então agora temos uma porção de deuses e semideuses com um punhado de poderes inesgotáveis cada um. Mas o que acontece quando um poder infinito enfrenta outro?! Isso é algo parecido com um antigo dilema da Física — o que acontece quando uma força irresistível se choca contra um objeto irremovível? Se uma Força Infinita colide com uma Armadura Infinita, qual vence?

Esse é o problema com um número sem fim. Se você divide pela metade, ele continua infinito. Se divide por um milhão, um bilhão, um zilhão, ele continua infinito. Se soma 1.000 pontos à Força Infinita e tira 1.000 pontos da Armadura Infinita, nada vai mudar. Ambas continuam infinitas.

Em jogo, podemos considerar que as duas simplesmente se cancelam. Também pode ser que, no caso de qualquer pequena diferença (digamos, R∞ contra F∞+1), a balança é desequilibrada e uma das duas vence.

Mas a resposta verdadeira é: ninguém sabe.

# O Mestre

**Em muitos pontos deste livro você vai encontrar referências ao "Mestre", como se ele tivesse algum tipo de poder supremo sobre o jogo. Pois é exatamente assim.**

Antes de começar o jogo, um jogador deve ser escolhido como Mestre. Ele é um tipo especial de jogador. O Mestre comanda a aventura, propõe o desafio que deve ser enfrentado pelos outros jogadores.

Se o RPG fosse um videogame, o Mestre seria o console, o aparelho em si. O Mestre cria o mundo de aventuras onde vivem os heróis. Ele diz aos jogadores o que acontece nesse mundo, assim como o aparelho de videogame mostra o jogo na tela da TV. O Mestre também controla os inimigos que enfrentam os heróis.

A palavra do Mestre é final, não pode ser questionada. Tudo que ele diz se torna real no mundo imaginário do jogo. Ele pode contrariar as regras que estão nesta revista — uma regra só existe quando o Mestre permite. Ele pode até inventar suas próprias regras no meio do jogo!

Sempre que um jogador tenta fazer algo com seu personagem, o Mestre diz se ele conseguiu ou não. O Mestre diz como ele deve realizar sua ação, como jogar os dados, que resultado precisa conseguir... coisas assim.

## Dever Importante

Ser Mestre é divertido, mas não é fácil. O Mestre tem mais trabalho que os outros jogadores. Ele deve conhecer todas as regras — até para quebrá-las. Também é o Mestre que ensina o jogo para o resto do grupo. Portanto, o Mestre precisa ler este livro do começo ao fim e entender como o jogo funciona.

O Mestre também inventa as aventuras. As revistas DRAGÃO BRASIL e DRAGÃO BRASIL ESPECIAL trazem numerosas aventuras prontas que um Mestre pode usar. Qualquer aventura pronta pode ser modificada ou alterada pelo Mestre se ele achar necessário — trocando personagens, mudando seus poderes, acrescentando ou removendo coisas... essas mudanças podem ser necessárias para tornar a aventura mais adequada a seu grupo de jogo.

Outro papel importante do Mestre é definir o mundo da aventura, ou cenário de campanha. O Mestre decide qual será o gênero (fantasia medieval, ficção espacial, superheróis, torneios...) e que coisas combinam ou não com esse gênero. Ele vai esculpir o mundo da aventura como achar conveniente, seja inventando tudo, seja se baseando em um cenário já existente. Para isso, embora sua palavra seja final, o Mestre geralmente se baseia um pouco nas preferências dos outros jogadores — afinal, o mundo da aventura deve ter atrativos para eles.

Não é preciso que o Mestre seja sempre a mesma pessoa. É interessante que cada jogador do grupo tente ser Mestre pelo menos uma vez.

## Segredo

Quando os jogadores rolam os dados, devem fazê-lo abertamente sobre a mesa, diante de todos. O Mestre não precisa fazer isso; se quiser, ele pode jogar os dados em segredo, atrás de um livro aberto ou um escudo (uma folha de papelão dobrada, em pé sobre a mesa).

O Mestre faz isso para evitar que um resultado indesejado dos dados atrapalhe a aventura. O que acontece, digamos, se um inimigo comum tem sorte e consegue um ataque capaz de derrubar um personagem jogador logo no primeiro turno? O Mestre poderia evitar isso apenas mentindo sobre o resultado do dado, dizendo que sua Força de Ataque foi menor.

O contrário também pode acontecer. Um jogador pode ter muita sorte e fazer um ataque capaz de derrubar rapidamente o chefe final. Essa última batalha precisa ser dramática — então o Mestre deveria tentar fazê-la durar. Para isso, bastaria rolar em segredo a Força de Defesa do inimigo e anunciar um resultado maior que o verdadeiro.

Quando faz uma jogada em segredo, o Mestre nunca precisa revelar o resultado — nenhum jogador tem o direito de exigir isso. Por outro lado, o Mestre deve sempre tentar manter o mistério: os jogadores nunca devem notar quando ele está escondendo algo.

## Em Nome da Diversão

O Mestre não joga CONTRA os outros jogadores. Ele não joga para ganhar. Se fizesse isso, os outros não teriam chance — porque o Mestre tem o poder de um deus! Então, se ele diz que um meteoro cai dos céus e fulmina o grupo de heróis inteiro, isso realmente acontece no mundo da aventura. Nenhuma regra ou jogada de dados pode impedir o Mestre de fazer esse tipo de coisa.

Mas assim o jogo não teria graça!

O Mestre precisa ser justo, como um juiz ou árbitro. Seu papel é colocar o desafio no caminho dos outros jogadores. Ele é como um escritor de livros ou um roteirista de cinema, criando uma história emocionante para que todos se divirtam. Esse é o objetivo de qualquer partida de **3D&T.**

Acima de tudo, o Mestre deve ter bom senso e sabedoria. Se um jogador tenta uma coisa sensata, como usar uma alavanca para arrombar uma porta, suas chances de conseguir são maiores. O Mestre pode apenas dizer "você consegue" ou facilitar seu teste quando ele joga o dado. Por outro lado, se o jogador tenta algo difícil ou absurdo — como forçar a mesma porta com um palito de sorvete! —, então o Mestre diz que é impossível ou torna o teste muito mais difícil.

## Vigilância

Quando os jogadores constroem seus próprios personagens, o Mestre deve acompanhar todo o processo com muita atenção.

Um jogador experiente pode fazer malabarismos com os números e criar personagens superpoderosos, capazes de desequilibrar o grupo e estragar a aventura. Não importa se o jogador seguiu todas as regras — o Mestre pode proibir qualquer personagem que achar inadequado. Para isso, se necessário, pode adotar uma ou mais entre as seguintes regras:

## Restrições

Estas são algumas sugestões de critérios que o Mestre pode adotar para restringir certas Vantagens e Desvantagens. Lembre-se que estas proibições valem apenas para personagens jogadores recém-criados, e não para NPCs.

**Aceleração, Teleporte:** por concederem bônus em Esquivas, podem tornar os combates longos demais. O Meste pode proibi-las, *ou então* eliminar apenas os bônus.

**Área de Batalha, Forma Alternativa, Poder Oculto, Possessão, Separação:** deveriam ser aceitas apenas em campanhas extremamente "cósmicas", onde vale tudo!

**Arma Especial:** pode ser muito mais interessante que uma destas armas seja conquistada em campanha, com risco e esforço, e não comprada com pontos.

**Armadura Extra, Vulnerabilidade:** proibir esta dupla elimina totalmente as regras sobre tipos diferentes de dano, tornando o jogo mais rápido, ágil e fácil de aprender.

**Clericato, Paladino:** em muitos cenários, especialmente a Terra atual e mundos de ficção científica, não existe participação dos deuses (pelo menos não de forma tão direta).

**Construto, Máquina:** não combinam com fantasia medieval (exceto no caso de golens) e aventuras baseadas em torneios de artes marciais.

**Deflexão, Reflexão:** também podem tornar os combates longos demais.

**Genialidade:** facilita imensamente o uso de Perícias; permita que, no máximo, apenas um personagem no grupo a possua.

**Magia:** muitas vezes o melhor é deixá-la apenas nas mãos de NPCs, para manter o mistério deste poder. Neste caso ficam proibidos todos os Focus, Arcano, Clericato, Resistência à Magia, Fetiche e Restrição de Magia.

**Vantagens e Desvantagens Únicas:** a maioria delas, como Elfo, Anão, Goblin, Halfling e outras, só combina com fantasia medieval. Algumas podem ser aceitas em torneios.

Vale lembrar que para todas essas regras há exceções. **Shadowrun**, por exemplo, é um jogo futurista estilo cyberpunk onde existem raças fantásticas como elfos e anões. Como sempre, a decisão final cabe ao Mestre.

- Elaborar uma lista de Vantagens, Desvantagens e manobras especiais permitidas em sua aventura.

- Cada personagem deve ter pelo menos uma Perícia e também uma Vantagem inútil ou quase inútil em combate (Memória Expandida, Mestre, Patrono, Sentidos Especiais...).

# AVENTURAS E CAMPANHAS

**A frase "vamos jogar uma aventura?" pode parecer estranha, mas apenas para quem não está acostumado ao exótico vocabulário RPGista. Em RPG, uma aventura é o mesmo que uma história.**

Uma aventura não é o mesmo que uma partida ou sessão de jogo: uma partida geralmente tem início quando o Mestre e os jogadores se reúnem à volta da mesa com seus dados, livros e fichas de personagem, e termina quando eles vão embora. Mas nesse meio tempo uma aventura poderia estar começando, continuando ou terminando.

É como se fosse uma grandes história dividida em capítulos, sendo interrompida porque o tempo acabou e para que o grupo continue outro dia. Exatamente como nos quadrinhos de super-heróis: muito raramente temos chance de ler uma história completa do Batman ou Homem-Aranha em uma única revista — ela se extende em várias partes.

Em RPG existem aventuras curtas, que os jogadores conseguem completar em apenas uma tarde; ou muito longas, repletas de túneis, labirintos e passagens secretas, que podem exigir muitos meses para serem solucionadas. Mas elas têm pelo menos uma coisa em comum: todas as aventuras têm fim.

## Melhor que os Games

Então o que acontece quando uma aventura termina? Uma conseqüência comum é que os aventureiros sobreviventes ficam mais poderosos. Em **3D&T,** como em quase todos outros os RPGs, o Mestre recompensa os heróis bem sucedidos com Pontos de Experiência — que o jogador pode usar para comprar mais poderes, vantagens ou habilidades para seu personagem.

Ora, se os heróis agora são mais poderosos, então os jogadores vão querer usá-los de novo! Uma coisa frustrante nos videogames é justamente isso: você termina um jogo muuuito longo, seu personagem acumula montes de poderes, itens e magias, então derrota o vilão final... e o jogo acaba. Fim. Você não pode mais usar aquele herói para nada.

No RPG não é assim. O grupo sempre pode jogar outra aventura, e outra, e outra, sempre com heróis mais fortes e desafios ainda maiores. A melhor coisa é que esses personagens não acumulam apenas poder, tesouros e itens mágicos — eles também fazem história. Seus erros e acertos passados ficam marcados.

Assim, aos poucos, o mundo imaginário dos jogadores vai se tornando mais complexo. Os eventos se sucedem e tornam-se parte de uma história maior. O irmão do vilão

Jkwlxts, morto pelos heróis durante a primeira aventura, pode aparecer para se vingar. Aquela tribo de orcs que os aventureiros expulsaram voltou com reforços. *Surge o cadáver da moça cujo sangue saciou a fome daquele vampiro que os heróis deixaram fugir. E o demônio que fez um pacto com um dos membros do grupo três aventuras atrás ressurge para* exigir seu pagamento.

Quando esse tipo de coisa acontece, quando as aventuras se encaixam umas nas outras para formar uma grande saga, então temos aquilo que os RPGistas chamam "campanha".

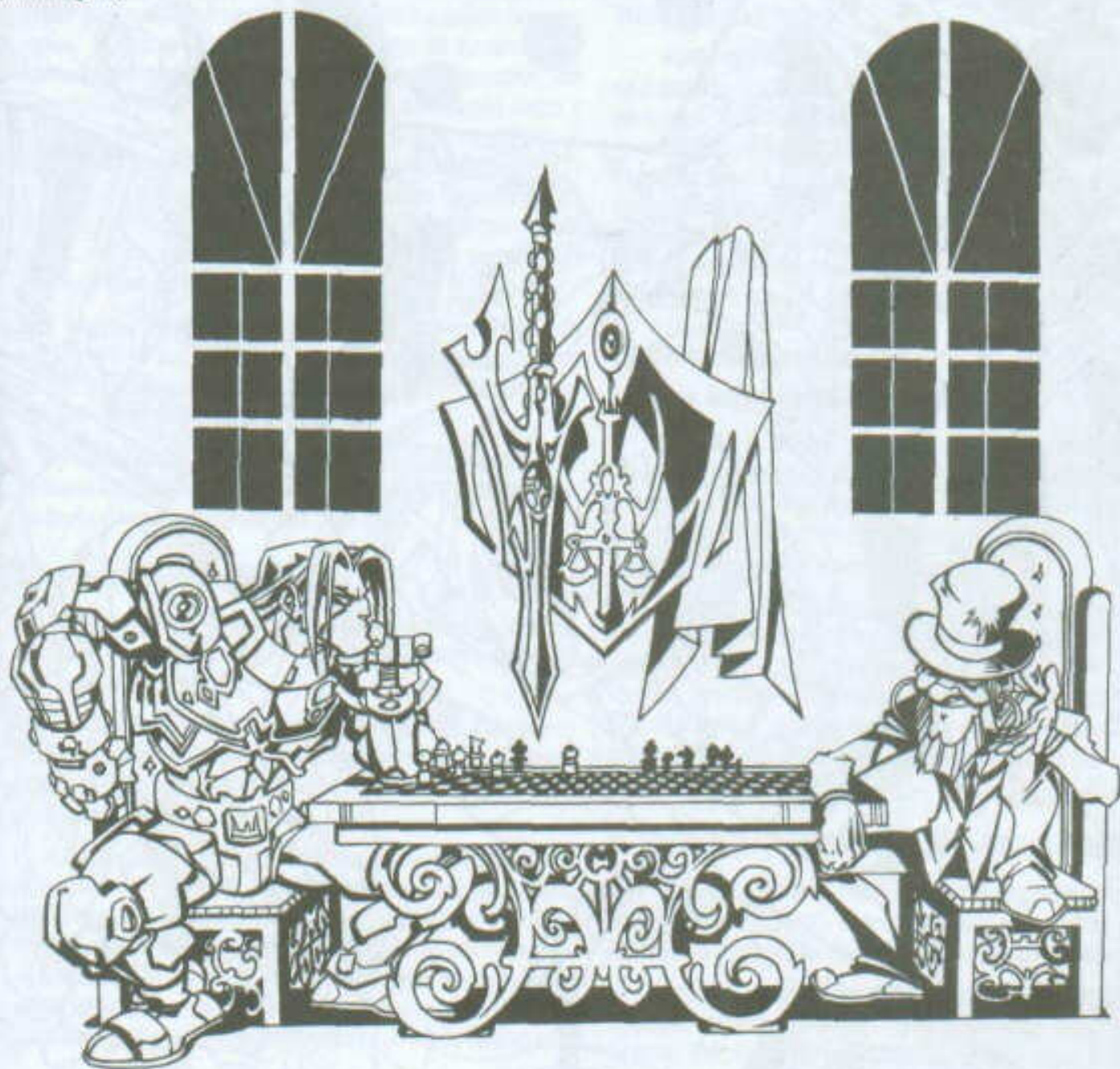
## Jogando para Sempre!

*Aventuras têm começo, meio e fim. Campanhas, por* outro lado, podem durar indefinidamente.

Uma campanha é a história completa dos heróis, desde sua primeira aventura. Alguns podem ter morrido, outros novos apareceram, mas quase tudo gira em volta do grupo. Muitos RPGistas jogam campanhas sem ao menos desconfiar que estão fazendo isso. Eles terminam aventura e depois começam outra, no mesmo mundo, com os mesmos personagens.

A mais longa campanha de que se tem notícia começou nos EUA, na cidadezinha de Minnesota, por volta de 1974 — *ano em que surgiu* **Dungeons & Dragons**, o primeiro RPG do mundo. Composto por Dave Arneson, um dos inventores do jogo, e alguns amigos, dizem que o grupo continua dando andamento à campanha até hoje!

Claro que jogar uma campanha exige compromisso e regularidade. O normal é que os jogadores se reúnam uma vez *por semana* (*a escolha tradicional são as tardes de sábado ou* domingo) para jogar durante três, quatro horas ou mais. A campanha costuma ficar prejudicada quando os jogadores faltam ou quando o grupo não pode se reunir com freqüência, pois fica difícil manter o ritmo.

Jogar campanhas é fascinante e envolvente — é quase *como ter uma outra vida*, em uma realidade diferente. Mesmo assim, há quem prefira jogar aventuras fechadas em vez de campanhas. A vantagem disso é que o grupo sempre pode jogar em mundos diferentes, ou com personagens diferentes, ou ambos.

# OS PERSONAGENS DO MESTRE

**RPG é um jogo de interpretar personagens. Cada jogador faz o papel de um herói aventureiro, o protagonista de uma grande aventura. No entanto, grandes aventuras não são feitas apenas de heróis; elas também envolvem aliados, ajudantes, vítimas indefesas, inimigos... e vilões, é claro! Sem estes personagens secundários nunca teríamos uma boa história — e o RPG é, acima de tudo, um jogo de contar histórias.**

Mas, se os jogadores interpretam os heróis, então quem faz o papel dos personagens secundários? É o Mestre. Ele não tem seu próprio herói aventureiro, mas controla TODOS os outros personagens do mundo da aventura.

Em alguns jogos estes personagens são apropriadamente chamados de **PdMs** (Personagens do Mestre). Mas em quase todos os outros jogos eles recebem o nome de **NPCs**, que vem do inglês *NonPlayer Characters*, Personagens Não-Jogadores.

E quem são esses tais NPCs? São todos os OUTROS caras que os heróis encontram pelo caminho, sejam bons ou maus. Desde o inofensivo velho louco da taverna, que aparece contando histórias sobre tesouros e monstros, até o poderoso lorde feiticeiro que cavalga um dragão negro e comanda hordas de mortos-vivos — todos são NPCs. O taverneiro que tenta evitar brigas em seu estabelecimento, o clérigo que cuida do templo local, o grupo de assaltantes goblins, o mago misterioso que resolve acompanhar o grupo... NPCs, cada um. Você consegue pensar em uma boa aventura sem a participação deles?

Jogar com os NPCs é uma das coisas que torna divertido ser Mestre — você não tem apenas um personagem, mas vários! Controla suas ações, imagina o que eles fariam e como agiriam diante dos heróis.

O Mestre também vai conversar com os jogadores como se fosse ele mesmo um personagem. Para ficar mais real, ele pode mudar a voz quando fala pelo NPC.

## Como são Feitos?

Quais as diferenças entre um personagem jogador (também conhecido como PC, *Player Character*) e um NPC? Não muitas, na verdade.

NPCs são feitos com as mesmas regras básicas que os PCs. Eles têm as mesmas cinco Características básicas, por exemplo. Também podem ter as mesmas Vantagens, Desvantagens, Perícias e magias.

Então, para fazer um NPC, em geral o Mestre deve preencher para ele uma Ficha de Personagem, da mesma forma que um jogador faria. Mas nem sempre é assim. NPCs de menor importância não precisam ser descritos em detalhes — o Mestre não precisa definir as habilidades de combate da doce mocinha que vem pedir socorro aos heróis! Na verdade, um bom Mestre pode lidar com montes de NPCs interessantes sem precisar calcular números para nenhum deles!

NPCs são construídos com as mesmas regras usadas para os personagens jogadores, sim — mas o Mestre NÃO precisa seguir todas elas. Um NPC não precisa pagar pontos, por exemplo: o Mestre simplesmente lhe dá as Características, Vantagens e Desvantagens que desejar. Claro que isso permite ao Mestre criar personagens extremamente poderosos — mas, como já foi dito, um Mestre não joga para ganhar. Se ele constrói um NPC poderoso, deve ser porque a aventura assim exige.

Um NPC também pode ter habilidades, poderes ou fraquezas únicas, que não existem para personagens jogadores. O Mestre poderia, digamos, inventar um vilão totalmente imune a magia, EXCETO mágicas de Terra. Nenhuma Vantagem permite que personagens jogadores tenham um poder assim, mas isso não impede o Mestre de fazê-lo. Isso também acontece com os monstros, pois eles costumam ter poderes estranhos que um aventureiro raramente terá (o hálito de fogo do dragão, o olhar petrificante da medusa, o toque gélido de um morto-vivo...). Os jogadores geralmente não sabem — ou não precisam saber — tudo sobre os monstros, mas os Mestres devem.

À primeira vista isso pode até parecer meio injusto para os jogadores, mas não é: lembre-se, o Mestre NÃO joga contra os outros. Ele tem o papel de tornar a aventura interessante — e usar personagens únicos e exóticos faz parte disso. Qualquer Mestre pode ignorar todas as regras e criar um mago-guerreiro vampiro ninja indestrutível, capaz de transformar os heróis em mingau... mas que graça isso teria? Para ser mesmo interessante, esse vilão deveria ter um ponto fraco que os heróis precisariam descobrir antes de lutar com ele.

## Secundários, mas Importantes!

Quando o Mestre usa uma aventura pronta (como aquelas publicadas na DRAGÃO BRASIL), vai encontrar ali todos os NPCs importantes — uma aventura nunca é completa sem eles. E quando inventa sua própria aventura, ele mesmo deve criar esses NPCs.

Mexer com NPCs é uma das coisas mais interessantes em ser Mestre. Enquanto cada jogador tem um único herói, o Mestre tem à disposição montes de personagens diferentes. Mesmo que eles nunca sejam tão importantes quanto os próprios heróis, mesmo que sejam simples personagens secundários e coadjuvantes... sempre será muito, muito divertido lidar com NPCs!

# MUNDOS DE CAMPANHA

**Em vários pontos deste livro você encontra o termo "mundo da aventura". Entre RPGistas experientes, isso também é conhecido como "cenário de campanha".**

Um cenário de campanha é simplesmente um mundo ficcional, o lugar imaginário onde a aventura acontece. O cinema, literatura, TV, quadrinhos e games estão repletos

desses mundos de fantasia, cada um com seus próprios heróis e vilões: desde a Terra-Média de **O Senhor dos Anéis,** que serviu como inspiração para quase todas as histórias de fantasia medieval, até a Era Hiboriana de **Conan,** a Gotham City de **Batman,** os universos futuristas de **Star Trek** e **Star Wars...**

Todos estes "lugares" são mundos ficcionais. A maioria deles são parecidos com o mundo real, exceto por pequenas diferenças (como na maioria dos filmes e quadrinhos de super-heróis). Outros podem ser como a Terra que conhecemos, mas com alguma diferença marcante — dominado por corporações como em **Robocop,** ou cheio de alienígenas escondidos como em **Arquivo X.** Muitas vezes as diferenças são tantas e tão grandes que fica difícil reconhecer esse mundo como a Terra: **Pokémon** e **Dragon Ball Z** são bons exemplos. Ou então esse mundo pode ser completamente alterado: outra época, outro planeta, outra realidade — como todos os mundos de fantasia medieval tão populares no RPG.

Quem decide o que existe ou não nos mundos ficcionais são seus autores. Akira Toriyama, o criador de **Dragon Ball Z,** decidiu que na Terra existem cães, gatos, tigres e outros bichos circulando pelas ruas entre os humanos, sobre duas pernas e vestindo roupas. Claro que na Terra real isso não existe, mas e daí?

## Mostrando a Realidade

Em RPG não é diferente. Aquilo que existe ou não existe no mundo de campanha é determinado pelo Mestre. Como se fosse um deus, ele decide como é a realidade nesse mundo. E assim como um autor de quadrinhos ou desenho animado tenta mostrar ao público como é seu mundo, é dever do Mestre explicar aos jogadores como é o cenário de campanha — ou, pelo menos, aquilo que eles precisam saber.

Se o RPG fosse um videogame, o Mestre seria o console, o aparelho em si. Um videogame coloca na tela de TV os cenários, personagens, mapas, arenas de luta e tudo o mais. O Mestre faz o mesmo com palavras — ele descreve a cena para os jogadores. Ele faz isso falando de forma dramática, dizendo coisas como: "O cheiro da morte atinge vocês quando penetram na Caverna dos Trolls; quando seus olhos se acostumam à escuridão, revelam-se vários esqueletos espalhados em meio à imundície — e um tipo de rosnado animalesco parece chegar do fundo da caverna..."

É verdade que isso exige certo talento: um bom Mestre precisa ser como um narrador, ou até como um bardo. Ele consegue transmitir para os jogadores o clima, as imagens, a sensação de estarem ali. Usando a imaginação dos jogadores, ele os coloca "dentro" do mundo da aventura.

Para fazer isso direito, o Mestre deve evitar falar em regras. Por exemplo, quando um zumbis inimigos perde quase todos os seus Pontos de Vida graças ao ataque de um dos personagens jogadores, não diga "ele perdeu 9 Pontos de Vida". Diga algo como "seu ataque quase destruiu a criatura, ela parece muito ferida" (note que, como Mestre, você NÃO precisa revelar quantos PVs o bicho realmente perdeu). Da mesma forma, quando a Força de Defesa do monstro vence a Força de Ataque do personagem jogador por uma grande diferença, diga que "seu ataque nem conseguiu arranhá-lo". O efeito dramático será muito maior.

## Construindo o Mundo

E como o Mestre inventa o mundo da aventura? Em que se basear para construir um cenário de campanha?

Isso varia muito. Muitos Mestres preferem basear suas aventuras na Terra atual, a realidade pura e simples a que estamos acostumados. Alguns colocam os jogadores em apuros no Brasil (por ser um território familiar, que não precisa ser descrito em detalhes), enquanto outros preferem os EUA ou Japão (também familiares através de filmes, quadrinhos, desenhos...). Nestes casos, o Mestre simplesmente pega o mundo real e coloca nele os elementos da aventura — heróis, vilões, monstros... O jogo **Vampiro: a Máscara** situa-se no mundo real, com a diferença de que nele existem criaturas sobrenaturais como vampiros, lobisomens, fantasmas...

Outros Mestres preferem adotar cenários de campanha criados especialmente para isso. Certos livros de RPG, em vez de trazer regras para jogar (como este), simplesmente descrevem um planeta, continente ou reino onde os jogadores podem se aventurar. **Tormenta** é um exemplo.

Alguns cenários são tão vastos que existem muitos e muitos livros para explicar cada uma de suas regiões, reinos, culturas, raças, criaturas, personagens importantes e outros aspectos. O antigo **D&D** tinha mundos de campanha extremamente detalhados: o maior deles, **Forgotten Realms,** era tão minuciosamente descrito que existiam centenas de livros sobre ele.

Mas perceba que o Mestre não precisa usar TODOS os livros existentes sobre o mundo de campanha escolhido — não importa se existem muitos ou poucos. O Mestre tem liberdade para escolher apenas o material que vai aproveitar. Na verdade, a maioria dos mundos de **AD&D** tinha tantos livros que seria quase impossível usar todos eles: então o que o Mestre faz é apenas escolher o material que achar melhor, e ignorar o resto.

Uma coisa interessante é que, mesmo quando está lidando com um cenário já existente como **Tormenta** ou **Forgotten Realms,** o Mestre pode mudar tudo aquilo que quiser. Em Arton, por exemplo, existe na cidade-capital de Valkaria uma arena de lutas onde se apresenta a meio-elfa Loriane, a gladiadora mais famosa do Reinado. Mas isso será verdade apenas se o Mestre determinar: ele pode dar a qualquer outro personagem o título de gladiador mais conhecido de Arton. Assim, não adianta aos jogadores ler os livros de referência sobre o mundo que estão usando como cenário de campanha: a palavra final será sempre do Mestre — o que ajuda a manter o mistérios sobre os perigos e desafios a serem encontrados naquele lugar.

## Cenários Atraentes

Antes de começar a jogar **3D&T,** além de ler este livro e conhecer as regras do jogo, o Mestre deve escolher um

cenário de campanha. Se ele vai inventar esse mundo ou usar um mundo já existente, a decisão é toda sua.

Basta pensar um pouco para descobrir que as possibilidades de cenários são quase infinitas. Além dos muitos livros de referência existentes sobre mundos para RPG, o Mestre pode pegar praticamente qualquer livro, filme, desenho animado ou game e transformá-lo em mundo de campanha. Isso foi feito várias vezes nas revistas **Dragão Brasil Especial 3D&T,** cada uma trazendo para o RPG um videogame famoso (**Street Fighter, Mortal Kombat, Darkstalkers** e **Megaman**).

Uma coisa muito atraente em inventar cenários é que você, como Mestre, pode pegar QUALQUER personagem ou criatura de QUALQUER livro, filme, desenho, game ou quadrinhos para participar de seu mundo! Isso não é proibido — usar personagens conhecidos em aventuras de RPG não é violação de direito autoral, desde que você o faça apenas em sua mesa de jogo. De fato, uma das coisas que os RPGistas mais gostam de fazer é interagir com personagens conhecidos. Pense bem: você não gostaria de, digamos, pessoalmente conhecer aquela princesa élfica ou socar as fuças daquele tirano demoníaco? Pois creia, jogar RPG é o mais próximo que você pode chegar de fazer essas coisas!

Embora o Mestre seja totalmente livre para definir esse cenário, aqui vai um conselho: o mundo da aventura deve ser interessante para os jogadores. Seja porque é curioso, assustador, cheio de inimigos para derrotar e monstros para destruir... o importante é que os jogadores GOSTEM de estar nesse mundo. Do contrário, eles simplesmente não vão querer jogar com você!

## Gêneros

**3D&T** é um RPG genérico — ou seja, funciona para aventuras em quase qualquer gênero. Fantasia medieval, ficção científica, horror, ação, torneios... A única constante é que os personagens jogadores serão sempre muito mais poderosos que humanos normais, por quaisquer que sejam os motivos.

Portanto, as Vantagens e Desvantagens de **3D&T** servem para reproduzir a maioria do poderes e fraquezas de personagens de mangá, anime e games. Como regra geral, o jogador pode pegar todas aquelas que quiser — mas algumas simplesmente não combinam com certas histórias.

Depois de definir como é o mundo da aventura, o Mestre deve elaborar uma lista de Vantagens e Desvantagens proibidas — ou permitidas. Tudo

depende de quanto realismo, ação ou confusão o Mestre deseja na aventura.

Essa escolha não depende de gêneros. Embora certas Vantagens e Desvantagens combinem mais com certos gêneros, sempre há exceções. Normalmente um mundo de fantasia medieval não tem robôs gigantes, mas podemos vê-los em **Guerreiras Mágicas de Rayearth, Visions of Escaflowne, Xenogears** e outros. Da mesma forma, uma história de fantasia medieval pode ser dramática como **Records of Lodoss War,** cômica como **Slayers** e **Caçadores de Elfas,** ou cósmica como **Guerreiras Mágicas.**

Veja no quadro, na página 132, alguns critérios que você pode usar para proibir Vantagens e Desvantagens.

## Encontros Aleatórios

Um Encontro Aleatório (ou Random Encounter) ocorre quando os personagens jogadores estão percorrendo lugares perigosos, habitados por monstros e criaturas que procuram presas. Eis porque, entre aventureiros viajando por regiões selvagens, é prática indispensável manter um ou mais heróis vigiando enquanto os outros dormem.

Encontros Aleatórios são muito utilizados em RPGs eletrônicos. São aqueles que acontecem de repente quando o personagem percorre dungeons ou lugares abertos (em geral o World Map).

Em RPG de mesa, quem controla os Encontros Aleatórios é o Mestre. Ele pode fazer isso seguindo seu próprio julgamento (ou seja, o Encontro acontece quando ele quiser) ou rolando seus dados: dependendo do resultado, uma ou mais criaturas podem surgir no caminho dos heróis, ou encontrá-los enquanto eles descansam. Ao contrário dos videogames, nem sempre um Encontro Aleatório precisa resultar em combate — isso depende da criatura encontrada e das reações dos jogadores. Por exemplo, em vez de atacar o grupo de goblins que surge de repente, os aventureiros podem tentar suborná-los ou conseguir informações.

Cada jogo de RPG e cada cenário tem suas próprias regras para Encontros. Em Arton, cada região tem seus Monstros Errantes (como são chamadas as criaturas que podem aparecer em Encontros Aleatórios). Tipicamente role um dado para cada hora em que os personagens percorrem áreas selvagens e perigosas. Caso o resultado seja 1, um Encontro acontece.

## Tesouros!!!

Por estranho que pareça, em RPGs eletrônicos, praticamente todos os inimigos e monstros derrotados deixam certa quantia em dinheiro para os vencedores.

Se quiser, o Mestre pode transportar esta regra para sua campanha. Some a pontuação de todos os inimigos derrotados e multiplique por dois: esta será a quantidade de Moedas deixada para o grupo. Exemplos: três soldados goblins (F0, H1, R1, A0, PdF1) deixam cair 18 Moedas; já um bando de seis soldados bugbears (F3, H2, R3, A2, PdF0) recompensa o grupo com 120 Moedas. A quantia exata pode ser aumentada ou reduzida pelo Mestre livremente, mas a diferença raramente será maior ou menor que 50%.

Existe ainda uma pequena chance de que inimigos vencidos deixem itens mágicos. Para cada 100 Moedas ganhas em um combate, role um dado. Dependendo do total obtido, os inimigos deixam um item de recuperação de acordo com a seguinte tabela:

**1-4:** nenhum item.

**5-9:** um item de Cura Menor.

**10-14:** um item de Cura Menor (AA).

**15-19:** um item de Cura Média ou Antídoto Menor.

**20-24:** um item de Cura Média (AA) ou Antídoto Menor (AA).

**25-29:** um item de Cura Maior ou Antídoto Médio.

**30-34:** um item de Cura Maior (AA) ou Antídoto Médio (AA).

**35-39:** um item de Cura Maior (AA), Antídoto Maior ou Magia Menor.

**40-44:** um item de Cura Maior (AA), Antídoto Maior (AA) ou Magia Menor (AA).

**45-49:** um item de Antídoto Maior (AA), Magia Média ou Cura & Magia Menor.

**50-54:** um item de Antídoto Maior (AA), Magia Média (AA) ou Cura & Magia Menor (AA).

**55-59:** um item de Magia Maior ou Cura & Magia Média.

**60-64:** um item de Magia Maior (AA) ou Cura & Magia Média (AA).

**65-69:** um item de Cura & Magia Maior.

**70+:** um item de Cura & Magia Maior (AA).

O Mestre pode alterar os resultados livremente. Note que itens de recuperação total não podem ser obtidos a partir desta tabela, a menos que o Mestre determine o contrário.

Note também que, nos games, até mesmo animais selvagens deixam dinheiro quando vencidos. Difícil entender como, digamos, uma matilha de cães selvagens ou uma planta carnívora ambulante poderia trazer moedas de ouro ou itens consigo! Cabe ao Mestre decidir quais oponentes trazem tesouros consigo, e quais não trazem.

# EXPERIÊNCIA

**Aventureiros evoluem. Cada missão concluída, cada luta vencida, cada inimigo derrotado tornam os heróis mais experientes e poderosos. Essa evolução é representada pelos Pontos de Experiência.**

Cada vez que os jogadores terminam uma aventura, o Mestre deve recompensá-los com Pontos de Experiência. Esses pontos são usados mais tarde para aumentar as Características ou Focus, comprar novas Vantagens ou recomprar Desvantagens (mas algumas Desvantagens não podem ser recompradas, como aquelas que fazem parte de uma Vantagem ou Desvantagem Única). 10 Pontos de Experiência valem 1 ponto normal de personagem.

Os Pontos de Experiência ganhos por cada jogador dependem de como ele atuou na aventura:

1 ponto se terminou a aventura com vida.

1 ponto se concluiu a missão com sucesso.

1 ponto ou mais para cada inimigo vencido em combate justo. Veja a seguir.

–1 ponto para cada derrota em combate justo.

–1 ponto para cada companheiro morto ou perdido.

O Mestre também deveria premiar com 1 ponto extra os jogadores que agiram mais de acordo com seus personagens. Esta é uma forma de recompensar aqueles que interpretam melhor seus papéis (afinal, RPG é interpretar!) e punir jogadores que só sabem fazer contas com Vantagens e Desvantagens. Por exemplo: se alguém pegou o Código de Honra dos Heróis, mas NÃO está se comportando como um herói, esse jogador não merece um ponto extra.

Cada jogador deve anotar na Ficha de Personagem os Pontos de Experiência que ganhou. Se ainda não tiver o bastante para comprar um ponto normal de personagem, deve esperar as próximas aventuras.

No total, nenhum jogador deve ganhar menos de um ou mais de cinco Pontos de Experiência em uma mesma aventura.

## Experiência com Vitórias

Vencer inimigos em combate também dá Pontos de Experiência. A regra geral é que cada inimigo vencido em combate justo rende um ponto. Entenda-se por "combate justo" uma luta honesta, um contra um, sem ataques de surpresa ou truques sujos.

Vitórias sobre inimigos muito mais "fracos" que o personagem (feitos com metade dos pontos, ou menos) não rendem nenhum Ponto de Experiência.

A critério do Mestre, é permitido a personagens que tenham o Código de Honra de Combate reunir-se a seus companheiros para enfrentar um adversário muito mais poderoso que todos eles juntos.

Oponentes muito poderosos concedem mais Experiência quando derrotados. Calcule a pontuação total do oponente, mas levando em conta apenas as Vantagens e Desvantagens que afetam o desempenho em combate. Divida esse valor por dez, arredondado para baixo. Este é o prêmio por derrotá-lo (vencer um personagem feito com 20 pontos, por exemplo, rende 2 Pontos de Experiência).

Caso um inimigo poderoso seja vencido por um grupo, o personagem que aplicou o golpe final recebe metade dos Pontos (arredonde para baixo), enquanto o resto deve ser dividido igualmente pelos demais.

## Utilidade da Experiência

Nem sempre é boa idéia gastar todos os seus Pontos de Experiência — mantenha alguns reservados para emergências. Além de evoluir o personagem, eles podem ter outras formas de uso dentro do jogo:

**Coisinhas que peguei por aí:** Pontos de Experiência representam itens e objetos diversos que os personagens conseguiram durante suas aventuras. Nestes casos, usamos a imaginação: a Experiência recebida ao derrotar um dragão, por exemplo, poderia vir na forma de escamas, presas, garras

e outros itens valiosos e raros. Esses itens podem ser usados para fabricar poções e outros objetos mágicos (veja mais sobre isso no capítulo Objetos Mágicos).

**Tesouros:** Pontos de Experiência também podem ser trocados por dinheiro, porque de alguma forma representam tesouros que o personagem conquistou com suas vitórias. Cada PE pode ser "vendido" por 1dx100 Moedas.

**Sucessos Automáticos:** durante o jogo, em momentos críticos, você pode gastar um Ponto de Experiência para "comprar" um acerto automático em um teste (não precisa rolar o dado) ou um resultado máximo em qualquer rolagem de dano ou cura.

Você deve fazer a compra ANTES de rolar os dados — não é permitido rolar, ficar insatisfeito com o resultado e só depois decidir comprar um sucesso.

Você não pode comprar um sucesso automático em um teste impossível (veja a seguir).

**Tornando Possível o Impossível:** em certos casos, não será permitido a você fazer um teste, por ser impossível. Por exemplo, um personagem com H2 nunca será bem-sucedido em um teste de H–3, porque mesmo o melhor resultado no dado (1) não vai ser o bastante. Apenas um personagem com H4 ou mais tem chance de passar em um teste de H–3, e apenas se conseguir rolar 1.

Você não pode gastar um Ponto de Experiência para ser bem-sucedido em um teste impossível. Mas pode gastar 1 PE para receber um bônus de +3 nesse teste, e assim torná-lo possível. No exemplo anterior, o personagem teria agora que fazer um teste de H, podendo ser bem-sucedido com um resultado 1 ou 2.

Note que você pode agora gastar OUTRO Ponto de Experiência para um sucesso automático!

**Acertos Críticos:** você pode gastar um Ponto de Experiência para comprar um acerto crítico (um resultado 6) durante sua jogada de 1d para a Força de Ataque ou Força de Defesa. Você deve fazê-lo ANTES de rolar o dado.

**Recuperação Espantosa:** a qualquer momento, você pode gastar um Ponto de Experiência para recuperar todos os seus Pontos de Vida. Ou então gastar 2 PEs para recuperar todos os seus Pontos de Magia.

## Novos Ataques Especiais

Qualquer personagem pode gastar 1 Ponto de Magia para aumentar o dano de seu ataque (Força ou PdF) em +1. Possuindo a Vantagem Ataque Especial, a mesma manobra custa 2 PMs e aumenta o dano em +2.

No entanto, personagens de RPGs eletrônicos conquistam poderes cada vez maiores ao longo da aventura. À medida que ganham experiência, aprendem novos e poderosos golpes, que causam mais dano, podem atingir mais alvos e também consomem mais Pontos de Magia. Para imitar essa habilidade, qualquer personagem jogador pode comprar novos Ataques Especiais superiores aos anteriores.

A seguir temos a progressão de Ataques Especiais, seu custo em Pontos de Experiência, o número de inimigos que eles podem atingir de cada vez (um, três ou todos, "All Enemies"), sua Força de Ataque e seu consumo em Pontos de Magia.

**Ataque Especial 0:** manobra que pode ser usada por qualquer personagem. 1E, FA+1, 1 PM.

**Ataque Especial I:** a versão normal. 1E, FA+2, 2 PMs.

**Ataque Especial II:** 10 PEs, 3E, FA+2, 4 PMs.

**Ataque Especial III:** 10 PEs, AE, FA+2, 8 PMs.

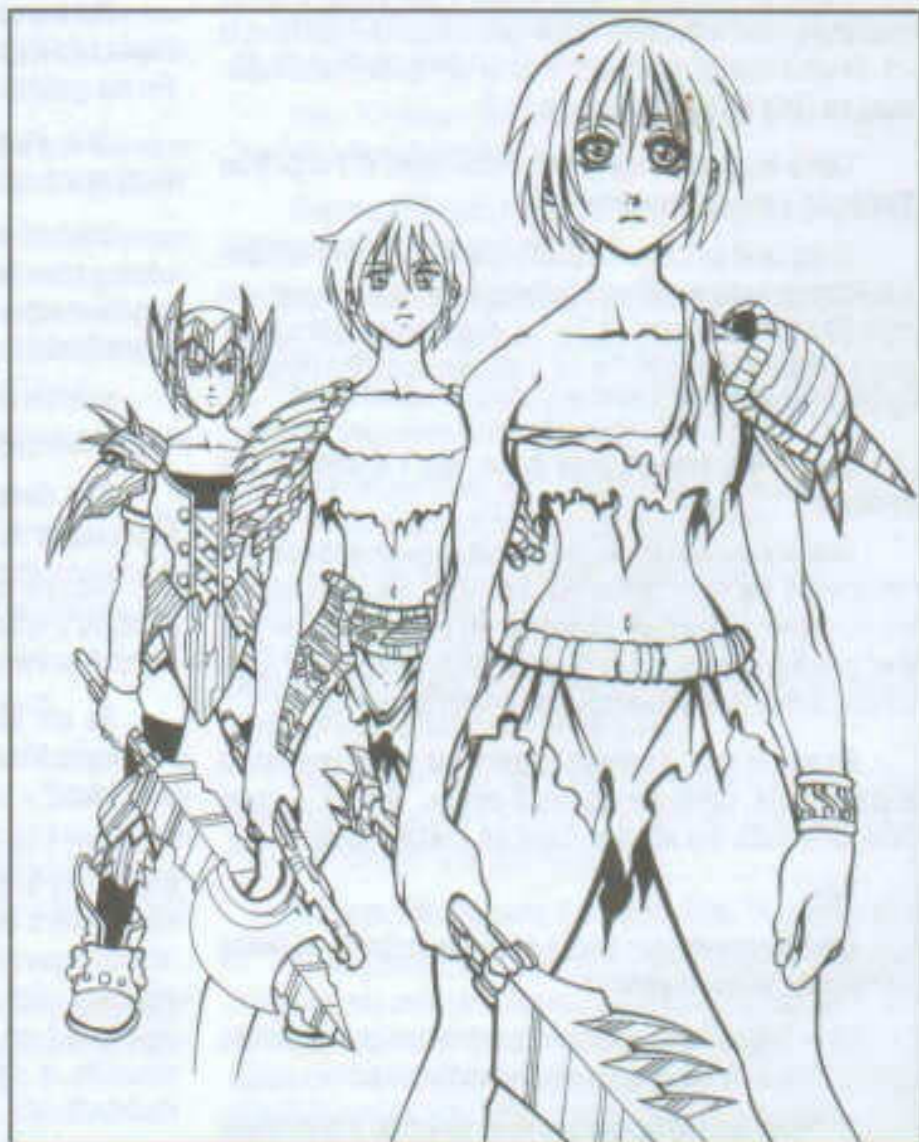
**Ataque Especial IV:** 20 PEs, 1E, FA+4, 4 PMs.

**Ataque Especial V:** 20 PEs, 3E, FA+4, 8 PMs.

**Ataque Especial VI:** 20 PEs, AE, FA+4, 12 PMs.

**Ataque Especial VII:** 30 PEs, 1E, FA+6, 8 PMs.

**Ataque Especial VIII:** 30 PEs, 3E, FA+6, 12 PMs.

**Ataque Especial IX:** 30 PEs, AE, FA+6, 16 PMs.

**Ataque Especial X:** 40 PEs, 1E, FA+8, 12 PMs.

**Ataque Especial XI:** 40 PEs, 3E, FA+8, 16 PMs.

**Ataque Especial XII:** 40 PEs, AE, FA+8, 20 PMs.

Apenas o Ataque Especial I pode ser comprado durante a criação do personagem, como uma Vantagem (1 ponto); os demais devem ser comprados em campanha, com Pontos de Experiência.

Cada Ataque tem como pré-requisito todos os anteriores. Então, mesmo que você tenha 10 PEs para gastar, não pode comprar um Ataque III se não tem ainda Ataques I e II.

Mesmo depois de comprar Ataques novos, você ainda pode usar os antigos sempre que quiser, já que eles gastam menos Pontos de Magia.

## PERGUNTAS MAIS COMUNS

**Se um 6 em um teste é sempre uma falha, de que adianta ter Habilidade 6 ou maior?**

Além de ser parte integrante de sua Força de Ataque e Força de Defesa (quanto maior, melhor), valores maiores em Características cancelam redutores. Por exemplo: se você tem H6 ou mais e sofre um redutor de –1 por um motivo qualquer, esse redutor não faz diferença: você continua acertando se conseguir um resultado 5 ou menor, como antes.

O mesmo vale para outros testes. Para resistir a certas magias de Transformação, exige-se um teste de Resistência –3. Se você tem R8 ou mais, o redutor de –3 não muda nada: você só falha se tiver um resultado 6.

**Como um personagem com Habilidade 0, Força 0 ou Poder de Fogo 0 pode atacar?**

Basta usar as Características que restam para calcular sua Força de Ataque ou Força de Defesa. Por exemplo, alguém com F0 e H2 ataca com FA 2+1d. Alguém com H0 e PdF1 ataca à distância com FA 1+1d. E alguém com F0 e H0 ataca apenas com FA 1d.

**Se um 6 é sempre uma falha, um 1 é sempre um sucesso?**

Não. Alguns testes são tão difíceis que mesmo com um resultado 1 ele pode falhar. Por exemplo, um personagem com H1 nunca será bem-sucedido em um teste de H–1 ou pior, porque 1–1=0, e não se pode obter zero em um dado de seis faces. Este é considerado um teste impossível.

**Eu posso usar Aceleração para me aproximar até a distância de combate corpo-a-corpo, atacar e usar Teleporte para me afastar, tudo no mesmo turno?**

Não.

**Uma Desvantagem Única deve ser incluída no limite de até três Desvantagens?**

Sim. Além disso, nenhum personagem recém-criado pode ter mais de –6 pontos em Desvantagens.

**Se tenho uma Máquina que pode se juntar a mim como uma armadura robótica, como isso melhora meus poderes?**

Para fazer isso, tanto você quanto sua Máquina devem ter a Vantagem Parceiro. Lembre-se que ela custa 2 pontos para personagens e 1 ponto para Máquinas.

**Por que Genialidade (1 ponto) é mais barata que Memória Expandida (2 pontos), se a primeira é melhor?**

Genialidade é uma Vantagem apelativa, sim, por ser barata e muito benéfica. Por isso a descrição da Vantagem recomenda que, no máximo, apenas um personagem no grupo a possua.

**Telepatia não é muito cara? Dois pontos é muito para ler a mente de qualquer um, com exceção daqueles que teriam informações REALMENTE importantes.**

Não é bem assim. O alvo apenas faz um teste de Resistência e, se falhar, sua mente poderá ser lida. Além disso Telepatia é exigida para todas as magias de influência e controle da mente, o que justifica seu custo elevado.

**Por que algumas Vantagens Únicas, como Meio-Metaliano (vista na DB #60 e em U.F.O.Team), não aparecem no Manual?**

As Vantagens Únicas do Manual são mais genéricas, servem para a maioria dos cenários. Meio-Metaliano, Transformer (DB#61) e outras são específicas para seus respectivos cenários de campanha.

**Um personagem com Forma Alternativa, ao ganhar Pontos de Experiência, divide-os entre as duas? Ou cada Forma ganha a mesma quantidade de Pontos?**

Cada Forma ganha a mesma quantidade. E os Pontos não podem ser "deslocados" de uma Forma para outra.

**Quando um personagem com Separação cria várias cópias para lutar contra um único oponente, este será considerado um combate justo para efeito de ganho de Experiência?**

Sim. No entanto, apenas um PE é recebido pelo personagem principal, e não um para cada cópia!

**Não deveria ser permitido, a um personagem em Fúria, usar as Vantagens Ataque ou Tiro Múltiplo?**

Não. Ele pode usar essas manobras sem gastar PMs e sofrendo o redutor normal, mas não recebe os benefícios das respectivas Vantagens, porque não é capaz de mirar com precisão.

**Se um mago com a Vantagem Energia Vital gasta Pontos de Vida para lançar magias, ele pode se matar no processo?**

Não. É impossível usar magias que reduzam os PVs do mago para 0, a menos que sua descrição diga o contrário. Como regra opcional, um personagem pode gastar seu último PV para lançar uma magia ou poder, mas não morrerá: ele apenas fica esgotado, conseguindo automaticamente um resultado 1 ou 2 em seu Teste de Morte. Para realizar esta manobra o personagem pode gastar mais PVs do que realmente tem, até o máximo permitido para seu Focus.

**Vantagens como Regeneração, ou magias como Cura Total, servem para restaurar Pontos de Magia?**

Definitivamente, não. Nenhum poder ou magia destinado a curar PVs serve para recobrar PMs, a menos que sua descrição diga o contrário. A rigor, Pontos de Magia podem ser recuperados APENAS com descanso ou itens de recuperação.

**Por que recuperar Pontos de Magia é muito mais difícil que recuperar Pontos de Vida?**

Pontos de Magia são uma energia mística especial, que os heróis empregam para ativar poderes fantásticos. Uma vez descarregada, essa energia não pode ser recuperada tão facilmente quanto Pontos de Vida. Essa medida também evita que os personagens usem seus ataques e magias mais poderosas o tempo todo.

Para evitar a perda de PMs em situações perigosas, magos NPCs poderosos preferem lançar magias a partir de poções e pergaminhos. Regras para esses itens são vistas no capítulo Objetos Mágicos.

**Muitas criaturas de 3D&T têm ataques que causam dano por Força +1d, ou Força –1d. O que isso significa?**

Essas criaturas aparecem no **Bestiário Holy Avenger** e outros livros anteriores a este manual, e por isso seguem as regras antigas. Em todos os casos, substitua 1d por 1 para determinar a Força de Ataque. Então, uma criatura que ataca com Força+1d na verdade terá FA=F+H+1d+1.

**Por que não existe Invulnerabilidade, ArmaduraExtra ou Vulnerabilidade contra Trevas?**

Isso reflete o fato de que a assim chamada "magia negra" é mais perigosa, pois não existe defesa específica contra ela. Por isso os outros magos e clérigos são cautelosos com quem usa magia das Trevas.

**Posso ter ataques baseados em trevas?**

Sim. Você pode ter ataques baseados em qualquer das formas descritas no capítulo Tipos de Dano, e também em trevas. No entanto, mesmo que esses ataques pareçam de natureza sobrenatural, eles não serão considerados mágicos — e, portanto, não afetam criaturas que sejam vulneráveis apenas a magia e/ou armas mágicas.

**Quando uma vítima da magia Raio Desintegrador consegue se salvar com um teste de Resistência, mesmo assim ela sofre algum dano?**

Não.

**Posso recomprar uma Desvantagem que faça parte de uma Vantagem ou Desvantagem Única?**

Não. A menos que sua descrição diga o contrário, o "pacote" deve ser mantido.

**Posso gastar um Ponto de Experiência para fazer um inimigo falhar em um teste?**

Não. Você só pode gastar PEs para afetar SEUS próprios testes, nunca os testes de outra pessoa.

**NPCs também podem gastar Pontos de Experiência para ter sucessos automáticos?**

Sim. Na verdade, NPCs podem usar Pontos de Experiência de todas as formas que os PCs podem.

Todos os NPCs comuns encontrados na aventura, feitos com 12 pontos ou menos, terão pelo menos 1d PEs não gastos para utilizar. NPCs mais poderosos terão, no mínimo, metade dos PEs necessários para comprar mais um nível em sua Característica mais baixa.

Assim, um vilão com F8, H6, R5, A7 e PdF10 terá tipicamente algo entre 15 e 29 PEs (pois ele precisaria de 30 PEs para transformar sua R5 em R6).

**Por que não há uma Característica "Inteligência"?**

A inteligência, ou capacidade de resolver problemas, é representada pela Habilidade e por certas Vantagens e Desvantagens (Genialidade, Memória Expandida, Inculto). O conhecimento é representado pelas Perícias. Não há necessidade de uma Característica própria para inteligência.

# FICHA DE PERSONAGEM

Nome____________________

## Características

Força ○○○○○.○○
Habilidade ○○○○○.○○
Resistência ○○○○○.○○
Armadura ○○○○○.○○
Poder de Fogo ○○○○○.○○

Pontos de Vida ○○○○○.○○○○○.
○○○○○.○○○○○.○○○○○.

Pontos de Magia ○○○○○.○○○○○.
○○○○○.○○○○○.○○○○○.

## Vantagens

____________________

## Desvantagens

____________________

## História

____________________

## Tipos de Dano

Força____________________

Poder de Fogo ____________________

## Caminhos da Magia

Água ○○○○○.○○○○○
Ar ○○○○○.○○○○○
Fogo ○○○○○.○○○○○
Luz ○○○○○.○○○○○
Terra ○○○○○.○○○○○
Trevas ○○○○○.○○○○○

## Magias Conhecidas

____________________

## Dinheiro e Itens

____________________

## Experiência

○○○○○○○○○○○
○○○○○○○○○○○
○○○○○○○○○○○
○○○○○○○○○○○

# HORA DO DUELO!

A revista DRAGÃO BRASIL apresenta o novo MANUAL 3D&T Revisado, Ampliado e Turbinado, com tudo que você precisa para construir seus próprios heróis e jogar aventuras de RPG em estilo anime/mangá/games.

**Esta nova edição contém:**

- Novo sistema de combate.
- Novas regras para Pontos de Magia.
- Exemplos detalhados de combate e construção de personagens.
- 66 Vantagens e Desvantagens.
- 28 Vantagens e Desvantagens Únicas: Elfo Negro, Gnomo, Vampiro, e outras.

RPG BRASIL DRAGÃO